Carlo della Corte

I FUMETTI

ENCICLOPEDIA POPOLARE MONDADORI

MOBILE
INVECE IL
ROVINIO E'
CESSATO IM-
PROVVISA-
MENTE.
E' STATO
UN MIRA-
COLO
MARESCIALLO, SE VOLETE L'UOMO CHE HA
ASSALITO LA BANCA
GUARDATE IL CA

ENCICLOPEDIA POPOLARE MONDADORI

McFADDEN'S ROW OF FLATS.

By E. W. TOWNSEND, Author of "CHIMMIE FADDEN."

Originator of "HOGAN'S ALLEY."

Illustrated by R. F. OUTCAULT.

CARLO DELLA CORTE

I FUMETTI

ARNOLDO MONDADORI EDITORE

TUTTI I DIRITTI RISERVATI
© ARNOLDO MONDADORI EDITORE 1961
IMPAGINAZIONE DI PAOLO PROSERPIO
I EDIZIONE: FEBBRAIO 1961

I PROTOFUMETTI

« ... Dove nel fondo si scorgono il mare e il cielo, ecco uomini e donne, in egual modo gravi e tristi, assai piú belli e piú ben vestiti di quelli che incontriamo ovunque, parlano con voce cantante. Minacciano, cantando e implorando, si disperano e spesso portano la mano al pugnale appeso alla cintura. Ah, che bello! Le donne sono di gran lunga piú belle e piú alte di quelle che vengono a trovarci a casa, e, pur avendo un'aria terribile con i loro grandi occhi incavati e le guance arrossate, non si può non amarle. Si teme, vien voglia di piangere, e insieme se ne è lieti... E, cosa anche piú strana, ci si vorrebbe vestir come loro, dire, fare eguali cose, parlare con lo stesso tono... »

CHARLES BAUDELAIRE

FOTOROMANZI E COMICS

La parola "fumetto", nella sua accezione piú ampia, comprende fotoromanzi e *comics*. Ma in realtà il diritto alla primogenitura, e quindi a portare il nome di fumetto, spetta senza dubbio ai *comics*. I quali nacquero assai prima del fotoromanzo, e sempre, anche ai nostri giorni, si distinsero da esso per alcune peculiari caratteristiche, che piú avanti cercheremo di illuminare. I *comics*, all'inizio, non erano nient'altro che *strips* (strisce) di vignette veramente piene di comicità. Loro compito, prima ancora che distrarre (anche una storia di Poe, cupa e sanguinosa, può distrarre), era divertire. *Yellow Kid*, primo eroe dei fumetti, era un personaggio caricaturale e caricaturali, per lunghi anni, furono i *Katzenjammer Kids* (questa serie è forse piú nota sotto la denominazione di *The Captain and the Kids*), *Happy Hooligan*, *Buster Brown*, *Little Jimmy*, *Maud*, e tutti gli altri componenti l'allegra famiglia

gentilizia del fumetto americano di circa un sessantennio addietro.

Il fotoromanzo nasce invece quando il cinema, da episodio sporadico e fenomeno da baraccone, diventa un adulto prodotto commerciale e artistico, che invade il mondo intero. Il cinema portò un soffio di arido naturalismo, prima che si imparasse a servirsene in modo piú fantasioso, ad impiegarlo come mezzo non piú di riproduzione, di calco meccanico, ma di interpretazione della vita. Su quella scia si mosse anche il fotoromanzo che, rispetto ai *comics*, è nella posizione di Zola rispetto a Rimbaud, cioè del naturalista rispetto all'uomo che reinventa liberamente la vita.

Il fotoromanzo generalmente è destinato a un pubblico particolare, abituato a vedersi porgere un prodotto che non lascia margine e respiro al volo lirico, poiché la fotografia, quando non sia fumismo tecnico e "pastiche" di laboratorio, offre i puri dati percepiti dall'occhio dell'obiettivo, quindi rigorosamente aderenti a quella porzione di realtà che viene presentata per il suo tramite; il lettore del fotoromanzo difficilmente apprezza il fumetto vero e proprio, o *comic*.

Quest'ultimo ha il dono di una indiscutibile libertà: una libertà plenaria, definitiva, che gli consente di tramare le sorprese piú ardite, di abbandonarsi agli estri piú prodigiosi e magari piú futili. Il piú astuto "miracolo", operato ad esempio in un film di fantascienza (in cui trovano la loro sede piú ovvia e naturale ingegnosi trucchi e mirabolanti scenografie), denuncia la sua precaria consistenza quando venga giustapposto al piú squallido e povero fumetto che si avventuri nella narrazione di un'analoga vicenda.

È chiaro che una penna o una matita, liberamente guidata da un disegnatore, può sortire effetti impensati alla camera da presa e, piú modestamente, alla macchina fotografica. I *comics*, che sotto una stessa etichetta raggruppano ormai anche ciò che comico non è, comprese le spaventevoli storie gangsteristiche, sono dunque i veri, genuini fumetti. Sappiamo, dopo anni di ricerche di una metodologia estetica che riesca a chiarire i confini fra teatro e cinema, che il problema dello "specifico" (cioè di trovare quella tale componente, ad esempio del cinema rispetto

al teatro e viceversa, che differenzi inequivocabilmente l'uno dall'altro) è sempre di ardua soluzione. Uno "specifico" può insomma essere individuato solo con un abbondante margine di approssimazione: per il cinema, si è creduto di trovarlo nel montaggio. Con quel tanto di vizio lessinghiano che mina tale posizione, ci conviene tuttavia cercare anche noi di scoprire in che cosa il fumetto possa distinguersi dalla pittura, dalla letteratura, dal cinema, eccetera, ben sapendo che da tutti essi ha desunto qualche carattere costitutivo della sua fisionomia.

Il fumetto ha di suo, che non abbiano in tal misura né il cinema, né la letteratura, né le arti figurative, né le tecniche espressive più diverse, la possibilità di una pari forza rappresentativa e, insieme, di una maggiore libertà, strettamente connesse fra loro. Dunque, in questa libertà d'invenzione accoppiata ad un rilevantissimo potere icastico, è la vera matrice del fumetto. Il fotoromanzo, che da esso mutua soltanto alcune connotazioni esterne, è un confratello minore, un accessorio, un elemento subordinato o, se vogliamo, un'appendice.

In Italia, fumetto e fotoromanzo (quest'ultimo, a sua volta, in più stretta simbiosi col cinema, ha generato il cineromanzo: un film vero e proprio abilmente ridotto in sequenze fotografiche) hanno due pubblici diversi. Il fotoromanzo, destinato inequivocabilmente agli adulti, sostituisce, in tutto o in parte, il tradizionale "feuilleton", su cui hanno pianto e sofferto le generazioni del tardo '800. Le sue storie predilette sono a forti tinte. Se dovessimo classificarle, impiegando ancora una formula normalmente usata per definire talune opere di narrativa, diremmo appunto che esse sono naturalistiche.

La fotografia ha qui una sua particolare ragione d'essere, che è quella di fissare con scrupolo ossessivo i dettagli, diremmo le fisime, all'interno di ciascun fotogramma, molto più di quanto non accada nei disegni. Questo permette di spingere la trama molto avanti sulla via della forzatura dei caratteri, caricando i sentimenti dei personaggi e, spesso, violentando la logica delle loro azioni, perché la precisione fotografica fa da spontaneo contrappeso alla licenza delle psicologie: quanto più queste inclinano all'eccesso, tanto più richiedono, per essere credute,

una traduzione visiva minutamente volta a fissarne in modo crudamente naturalistico alcuni elementi.

Di qui nasce il curioso ibridismo del fotoromanzo: non è altrettanto libero, nelle sue invenzioni, quanto il fumetto vero e proprio, e d'altra parte questo stesso limite che serve ad agganciarlo con maggior suggestione alla realtà, provoca nel lettore un "transfert" meno avvertibile dalla sua coscienza; egli si inoltra nella selva dei fotogrammi senza percepire il passaggio da realtà a irrealtà, o perlomeno non in modo cosí netto come gli accadrebbe leggendo i fumetti disegnati.

Il fotoromanzo ha quindi un significato e un posto assai diversi da quelli dei *comics* e, come tale, il fenomeno da esso rappresentato esorbita dall'area della nostra breve indagine. Diremo soltanto che la protesta di quanti lo accusano di disabituare il pubblico alla lettura, in quanto i testi si riducono per lo piú alle poche parole racchiuse dalle nuvolette, è mal fondata: il fotoromanzo può valere come avvio, come stimolo anche a letture piú complete.

Pensiamo ad esempio che, alla fine del secolo scorso e nei primi anni del nostro, lo sforzo della sinistra politica per dar vita a una cultura popolare (sforzo, come ognun sa, coronato da ben scarsi successi) avrebbe potuto essere notevolmente potenziato mediante l'ausilio di una metodologia spregiudicata: come l'impiego della tecnica fumettistica.

Resta ora sgombero il terreno dall'accezione del fotoromanzo, il cui esame spetta ad altra sede. Il fumetto, in senso stretto, l'abbiamo individuato nei *comics*, di cui, d'ora in avanti, parleremo diffusamente.

Da noi, la sua penetrazione è stata assai meno massiccia di quella del fotoromanzo; mentre quest'ultimo ha avuto enorme successo nei paesi latini (in Francia soprattutto), a motivo probabilmente della preferenza data in essi alle storie passionali, il *comic* ha trionfato negli Stati Uniti e, sebbene in misura minore, nell'Inghilterra. In questi paesi, il suo lettore naturale non è né il fanciullo né l'adulto un po' ingenuo, ma esso trova il suo pubblico in tutti i ceti sociali e nei lettori di tutte le età.

Rimane per questo – anzi, forse di piú – un fenomeno di natura popolare; e non si possono pretendere da esso manifestazio-

ni di intelligenza sopraffina, salvo le rarissime eccezioni che di volta in volta esamineremo. Dobbiamo però ammettere che il suo livello di civiltà grafica e letteraria è quasi sempre assai decoroso (a volte è in certe traduzioni italiane, approssimative e facilone, che perde decoro e dignità) e che, come svago, non è affatto su un piano piú corrivo alla volgarità di quanto non sia un medio spettacolo cinematografico, televisivo, e magari anche teatrale.

L'importazione che ne è stata fatta da noi, parziale e inefficace, abbandonata a scelte pressoché casuali (ove si eccettui l'attività di editori come Mondadori, Nerbini, Vecchi, Capriotti e qualche altro) non è certo servita a porre il fenomeno nella sua giusta luce.

È una cosa abbastanza usuale e risaputa come, alle spalle dei bimbi, vi siano parecchi genitori che in Italia approfittano delle letture dei ragazzi, e di soppiatto le sbirciano o le leggono apertamente, sebbene quest'ultimo caso sia estremamente piú raro.

L'italiano ha una grande paura dell'infantilismo e teme il ridicolo in modo particolare: sui tram, sulle panchine dei viali, è assai piú facile scorgere un adulto che sfoglia un fotoromanzo, di un adulto alle prese coi *comics*. Questi vengono considerati degradanti, perché la loro chiave è palesemente quella del "divertissement". La smania dello svago è enorme, tuttavia nessuno vuol dichiararsi frivolo, e preferisce pertanto tuffarsi nel passionale fotoromanzo, nel suo pesante impegno sentimentale.

Eppure, come vedremo di volta in volta, i principali personaggi dei fumetti sono stati costruiti con un sapiente dosaggio; per cui, grati ai fanciulli, non dovrebbero dispiacere nemmeno ai grandi, cui anzi, il piú delle volte, sono palesemente diretti. L'avventura si mescola a un pizzico di richiamo sessuale, questo a una punta d'insofferenza verso le strettoie della banalità cui obbligano le convenzioni sociali.

Il rifugio di molti *comics* nella formula dello zoo parlante acquista un sapore polemico: le bestie sono il diaframma, gli spettri attraverso i quali scorgiamo piú chiaramente limiti e debolezze umane, sia pure sub specie di ritratti caricaturali.

Ma il paradosso, che vedremo essere il tono costante usato dal fumetto nelle sue precipue articolazioni (si vedano, piú o meno, tutti i "big", da *Superman*, che il paradosso l'ha già nel nome, a *Gordon*, a *The Phantom*), ha già una funzione critica, grezza finché si vuole, tuttavia positiva. È uno stimolo se non altro, e come tale va considerato, a parziale salvezza dei fumetti.

I TRISAVOLI

Il fumetto, se si vanno a cercare le sue ascendenze, finisce per rivelarsi assai simile a un meticcio o a un creolo. Non ha una linea del sangue troppo chiara, poiché è nato contraendo pari debiti con la letteratura e il teatro, con il cinema e le arti figurative. Con la letteratura, perché non ha mai potuto abolire la parte scritta, racchiudendola, nel suo tentativo di sminuirne la portata effettiva, in un'aerea nuvoletta di fumo da cui questa novella musa ha preso il nome; con il teatro, perché la matrice del movimento nelle opere d'arte resta sempre l'opera scenica, e perché la battuta che corre da un personaggio all'altro nel fumetto non ha un ritmo dissimile da quella che getta un ponte tra gli attori che si muovono sui palcoscenici.

Quanto al cinema, è chiaro che da esso il fumetto ha assorbito la tecnica del montaggio, la capacità di giustapporre fulmineamente piani profondamente distanti l'uno dall'altro, dal dettaglio al campo lunghissimo; le arti figurative, poi, la fanno da leone in questa disputa attribuzionistica. È fin troppo palese che le vignette delle *comic strips* sono interamente immerse nella pittura e nel disegno e che un buon critico, ma soprattutto munito di buonissima volontà, potrebbe trovare, tra gli artisti del fumetto, l'equivalente ("absit iniuria verbis": si parla d'impostazione grafica, non di valori) dei maggiori pittori d'oggi. Cosí, sessant'anni fa, Charles D. Gibson ha anticipato in certi suoi gustosi disegni alcune "trouvailles" dei cubisti e dei futuristi. Per la scultura si può citare la Colonna Traiana, i fregi del Partenone, e molti bassorilievi tramandati fino a noi dalle grandi civiltà del passato. Senza arrivare a queste oziose sottigliezze, perché negare che il fumetto può toccare, almeno teoricamente, vette artistiche? Certamente gli scettici hanno

Un "protofumetto": Averroè discute con Porfirio.

pronto sulle labbra l'invito all'esemplificazione; ma è buona regola opporsi a queste insidiose richieste adducendo che quanto non è, forse, avvenuto finora può accadere domani, poiché nulla mostra di vietarlo.

IL FILATTERIO

Non stupiamoci allora se gli antenati del fumetto siamo costretti a scovarli un po' dovunque; tuttavia sono antenati solo parzialmente, poiché ciascuno degli esempi già citati, e di quelli che citeremo, hanno trasmesso solo una goccia del loro sangue al vivace rampollo, che poi, a forza di crescere, è divenuto piú simile a un loro fratello, anzi fratellastro, che a un figlio.

Altro esempio di "protofumetto": il beato Raimondo Lullo.

Nella chiesa di San Clemente, sulla via Labicana, davanti al colle Oppio, si trova un venerando mosaico, databile a circa mille anni fa, raffigurante due santi intenti a scambiarsi alcuni svelti giudizi. E, manco a dirlo, questi sono inscritti in qualcosa di molto simile alla nuvoletta che tanto ci interessa.

Del resto, tutti conoscono il filatterio, il cartellino con versetti del Decalogo, che gli Ebrei in segno di fede portavano sul braccio o sulla fronte, ancor oggi in uso quando si tratta di recitare determinate preghiere. Di lí nasce il nastro svolazzante, che porta il medesimo nome, posto in mano agli angeli e ai santi, sul quale leggiamo una frase allegorica, il loro nome o altro, e che viene usato, quale comunissimo espediente, per rendere eloquenti nella pittura agiografica medievale personaggi che altrimenti avrebbero dovuto star zitti.

Senza andare ancora cosí lontano, in una divagazione praticamente interminabile, se si vogliono citare tutti gli esempi di

una congenere casistica, rivolgiamoci all'ultimo scorcio della nostra epoca. In Germania, nel secolo XIX, "La vita e le avventure di Ercole" e "Heinrich" di Guglielmo Busch sono gli anticipatori piú immediati e diretti, anche per la vena di sottile sadismo che li percorre, dell'esplosivo *Yellow Kid*, primo clamoroso e concreto esempio di fumetto, anzi addirittura primogenito di una serie infinita di personaggi che di giorno in giorno paiono moltiplicarsi di fronte all'inesausta richiesta di nuovi pimenti da parte del pubblico. Yellow Kid è a buon diritto considerato l'uomo primordiale di questa nuovissima era.

Perciò dimentichiamo pure le pitture murarie pompeiane con le figure umane sovrastate dai filattèri latini, la Bibbia illustrata che ornava le pareti delle chiese francescane; dimentichiamo i cicli a fumetti dipinti da Giotto e dai suoi coevi, e il saluto che Simone Martini pose in bocca all'angelo della sua famosa "Annunciazione". Diamo appena un'occhiata all'italiano "Giornale dei Bambini" che, nel 1892, ospitò alcuni *characters* ante litteram, destinati, dopo opportune modifiche, a diventare tra i piú noti delle *comic strips*: parliamo dei *Monelli di Corinto*, predecessori in linea diretta degli arcifamosi The Captain and the Kids.

Facciamo un'eccezione solo per un fumetto rinascimentale, troppo bello ed evidente perché lo si trascuri: è opera di un appartenente alla bottega di Bartolomeo di Giovanni, ed è spartito in ben nove quadretti. Ciascuno di questi rappresenta un momento della tragica fine del nobile fiorentino Antonio di Giuseppe Rinaldeschi. Esso è considerato un manifesto di propaganda contro la bestemmia, in cui si riflettono ancora i rigorismi introdotti da Girolamo Savonarola e dai "piagnoni". Si sa che allora una bestemmia era considerata anche dalla legge reato gravissimo, peggiore dello stesso omicidio. Antonio di Giuseppe Rinaldeschi si era reso colpevole di aver imbrattato, in un momento d'ira, l'immagine della Vergine. Pentito dell'insano gesto, tentò di suicidarsi infiggendosi un pugnale nel petto, ma l'impresa non andò a termine e il povero Antonio venne processato dagli Otto nel palazzo del Bargello e condannato a morte mediante impiccagione. L'ultimo pannello del polittico ce lo raffigura appeso per la gola, ormai

trapassato a migliore vita, anzi peggiore, trattandosi di un peccatore grave.

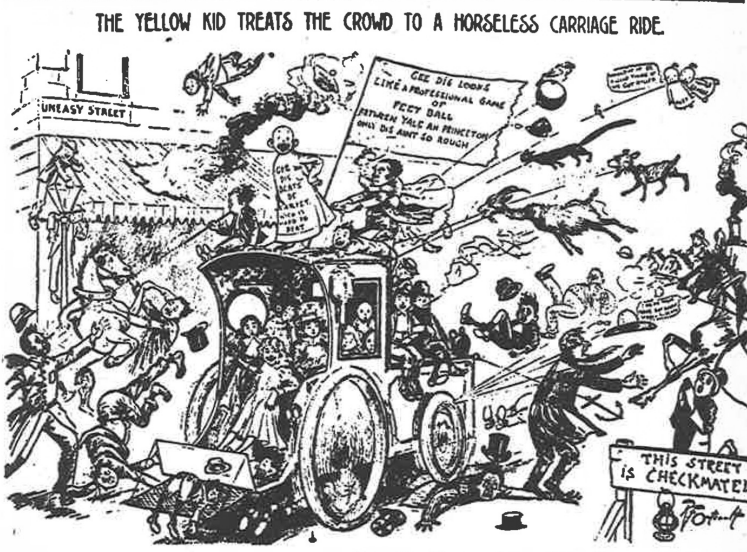
Sulla base di ogni pannello troviamo le debite didascalie che collegano i vari momenti. L'opera è databile al 1501 ed è, evidentemente, un esempio abbastanza perfetto di narrazione a fumetti ante litteram, sebbene manchi il particolare tecnico, peraltro importante, della nuvoletta.

YELLOW KID

L'ottocentesca orgia del romanzo d'appendice aveva saturato la disposizione alla lettura del pubblico americano. Questo era troppo stanco delle fluviali e lacrimevoli vicende, in cui personaggi a tutto tondo, rozzamente sbozzati dal nucleo informe dei sentimenti piú elementari, manifestavano le loro esacerbate passioni, al centro di macchinose avventure di orfanelle e fabbri del convento, nati in Europa ma dilagati con la velocità del fulmine nel nuovo continente. Nel 1892, sull' "Examiner" di San Francisco, aveva fatto la sua apparizione la scialba storiella, creata da James Swinnerton, de *Gli orsacchiotti e le tigri,* ma solo quattro anni dopo nasce un *character* completamente formato.

Il 16 febbraio 1896 cadeva di domenica: una vecchia domenica statunitense, una domenica tipicamente borghese, dedicata al ristoro del corpo provato da una settimana di fatiche impiegatizie e professionali, e allo snebbiamento della mente, dove ancora si incrociavano residui di cifre e i calcoli della partita doppia.

Joseph Pulitzer, uno dei re dell'editoria giornalistica, quel giorno sparò una clamorosa bordata. Il suo "World" di New York uscí con una illustrazione a colori che occupava tre quarti di pagina, dal titolo: "La mostra del Grande Cane in M'Googan's Avenue". Era una visione dei cortili periferici della grande città, traboccanti di animali domestici, di lenzuola, di ragazzini. Tra questi spiccava un esserino di bassa statura ma ben evidenziato: una testa calva, ornata di due orecchie a fazzoletto, una faccia mongoloide, da cinesino, lievemente inespressiva, gli occhi che guardavano direttamente il lettore.



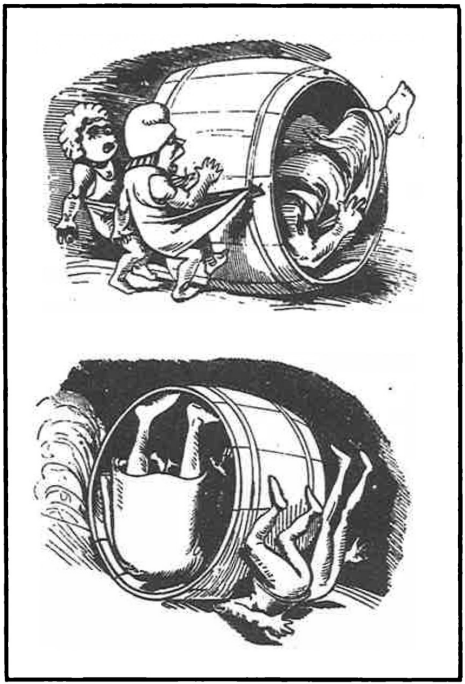
Reproduced by permission of King Features Syndicate, Inc.

Il crudele *Yellow Kid.*

Il diabolico fanciullo era vestito di una specie di camiciola da notte, sulla quale era pennellata – novità delle novità – una scritta con caratteri disegnati a mano, color giallo canarino.

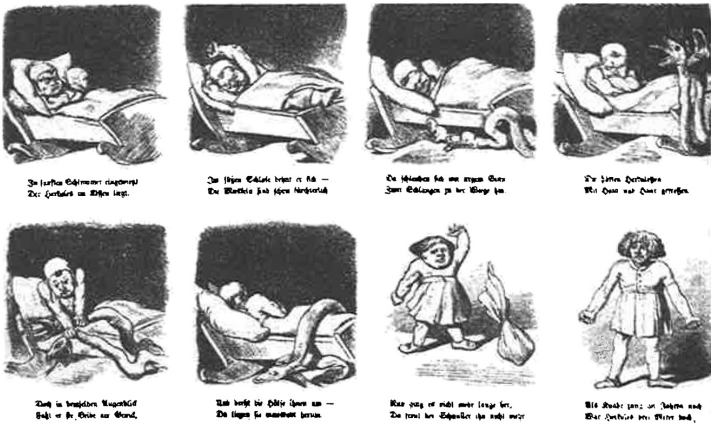
Era un esperimento di audacia senza pari, e i bravi padri di famiglia sussultarono sulle loro poltrone, durante la siesta pomeridiana quando erano abituati ad aprire il giornale preferito. Yellow Kid irrompeva cosí, con allegra violenza, tra le pareti domestiche di mezza America, imponendo la sua sfacciata presenza. Era, piú che altro, destinato a divertire i bambini, ma i genitori se ne interessarono per primi, all'inizio affettando una distratta simpatia, poi ricercandone la pagina, che doveva riapparire puntualmente, con dichiarato entusiasmo.

Per il rivale di Pulitzer, William Randolph Hearst, altro re



I *Monelli di Corinto.*

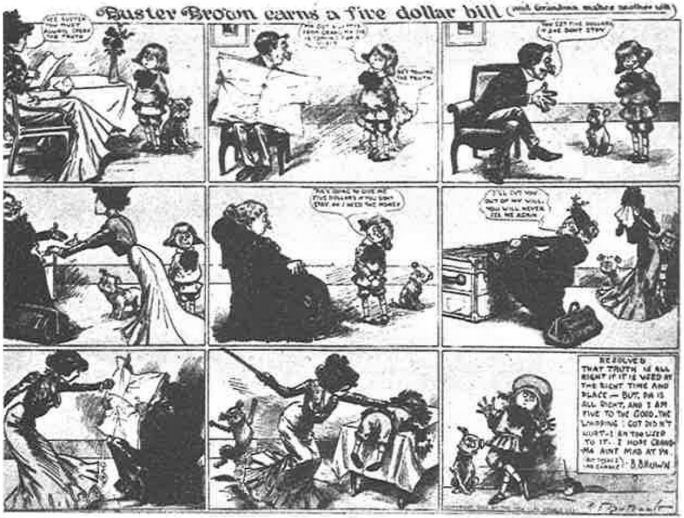
della stampa americana, fu un brutto colpo. Corse quasi subito ai ripari, creando nella sua pubblicazione, il "New York Journal", un'apposita rubrica, l' "American Humourist": otto pagine rutilanti, che assommavano tutti i colori dell'iride, anzi (come dichiarò lo stesso Hearst) « rendevano, al confronto, l'arcobaleno simile a un pezzo di piombo ». Hearst era uomo che voleva tutto o niente. Perciò decise di acquistare pari pari l'autore di Yellow Kid, il geniale Richard Felton Outcault, e di trasferirlo nei suoi uffici, facendogli disegnare il nuovo personaggio per il proprio giornale.



Le avventure di *Ercole* fanciullo ebbero grande successo nella Germania di un secolo addietro.

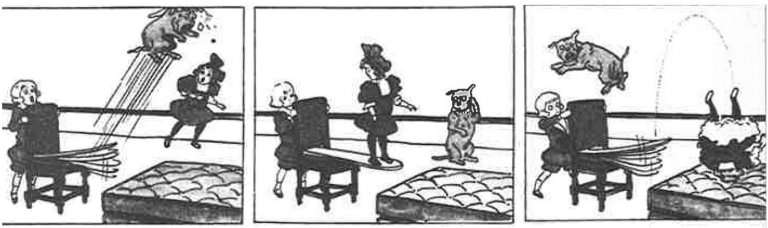
Si scatenò una buffa guerra a suon di dollari e Outcault, comperato alternativamente, e sempre a maggior prezzo, da Pulitzer e Hearst, non aveva niente da obiettare; anzi, pareva piuttosto soddisfatto della piega che per lui stavano assumendo le cose. Finalmente Pulitzer si ritirò dalla pazzesca contesa. E poiché nessuna legge gli vietava di far disegnare da un altro artista Yellow Kid, assoldò a tale scopo George Luks. Costui era pieno di "verve" e di moltissime altre qualità, ma era privo assolutamente di quella spregiudicatezza che animava Outcault. Molto piú fine e garbato, i suoi spaccati di *slums* non avevano il cupo potere di suggestione di quelli del collega e rivale. Outcault pervenne, nella sua popolaresca brutalità, ai limiti del sadismo; una punta di cattiveria era sempre frammista al divertimento. Basterà ricordare "La grande battaglia di Yellow Kid", nella quale Outcault si compiace di far picchiare dal Kid un povero negretto, cui, nella lotta, vengono divelte le mascelle. Per coronare la strage, una capra si avventa sulla vittima strappandone, alla guisa degli Indiani, lo scalpo.

Richard Felton Outcault, che tra l'altro era stimatissimo dal grande inventore Edison, si trovò cosí, a un certo punto, a tenere a battesimo anche la "stampa gialla". In tal modo in-



Una breve puntata delle avventure di *Buster Brown*.

fatti venne definito in quegli anni il giornalismo scandalistico e provocatorio. Outcault, con Yellow Kid, superò i limiti della pubblica morale statunitense; furono armate vere e proprie campagne contro di lui, e perfino la Chiesa e i giornali piú codini si aggiunsero al coro delle lagnanze, finché a Yellow Kid non subentrò *Lil Mose*, un ragazzetto negro che si accattivò per qualche tempo le simpatie dei lettori.



Ancora *Buster Brown*.

Dopo Lil Mose, fu la volta di *Buster Brown*, un signorino azzimatissimo che in Italia fu conosciuto, sul "Corriere dei Piccoli", col nome di *Mimmo*. Era, per Outcault, una resa al conformismo. In sei anni, dalla nascita dell'itterico Yellow Kid a quella del ragazzino perbene, Outcault aveva percorso l'intera parabola dall'audacia anticonformista e impudente al ritorno all'ovile del benpensantismo.

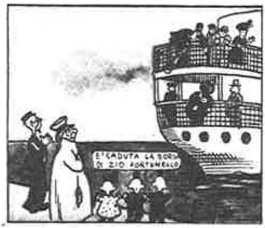
Gli altri pionieri dei fumetti, che con Outcault formano una triade di capostipiti, sono James Swinnerton, autore di *Little Jimmy*, un fanciullino che finiva sempre per buscare una tempesta di sculacciate, e Rudolph Dirks, cui dobbiamo la celeberrima serie di *funny pictures* di *The Captain and the Kids*, dopo la sua morte continuata da Joe Musial, Harold Knerr e Winner. Già Outcault aveva inaugurato quella che diventerà una regola

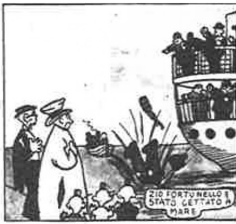
Un tipico malanno combinato da *Jimmy*.

Little Jimmy di Swinnerton, in versione svedese.

fissa del mondo dei fumetti, accettando implicitamente che Luks ne disegnasse il Yellow Kid: e cioè il passaggio da mano a mano, come per la fiamma olimpica, di uno stesso personaggio che sopravvive alla morte dei suoi stessi creatori. Ancor oggi i The Captain and the Kids, ribattezzati *Bibí e Bibò*, con il simpatico contorno di *Capitan Cocoricò* e della *Tordella*, deliziano milioni di persone.

I *The Captain and the Kids* (*Bibi* e *Bibò*) di R. Dirks.





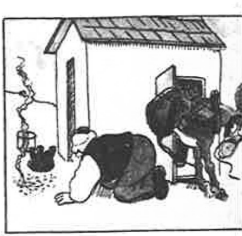
Happy Hooligan (*Fortunello*) di Opper.

ALTRI CHARACTERS

Nasce, in quel torno di tempo, e precisamente nel 1899, un altro *character* destinato a un clamoroso successo: *Happy Hooligan*, il nostro *Fortunello*, disegnato da Frederick Burr Opper. Happy era una specie di Charlot buonissimo e simpaticissimo, una vera pasta d'uomo, impegolato in spassose storielle da cui si districava con i metodi piú memorabili. Lo stesso Opper creerà nel 1906 *Maud* (sul "Corriere dei Piccoli": *Maud, la mula*), altro esempio di quel bestiario fantastico che troverà piú tardi in Disney l'esempio piú classico e definitivo di *cartoonist*.

George Mac Manus dà vita, qualche anno piú tardi, nel 1913, a *Jiggs and Maggie* (*Arcibaldo* e *Petronilla*), una serie che sembra aspirare all'immortalità (oggi continuata da Zeke

Maud, la mula di Opper.



Autocaricatura di Mac Manus e dei suoi personaggi.

Zeekley e da altri, tra cui ricordiamo almeno Vern Greene, Bill Kavanagh e Frank Fletcher); in essa, due coniugi rissosi denunciano le asprezze della vita coniugale. Petronilla, castigamatti e schiavista nei confronti del povero Arcibaldo, è un caso di mammismo esemplare; il matriarcato americano ha in lei un'esponente combattiva e feroce, e tutto un sistema familiare viene ridicolizzato attraverso la figura del "christus patiens" Arcibaldo, crocifisso dalle velenose stilettate della poco comprensiva metà.

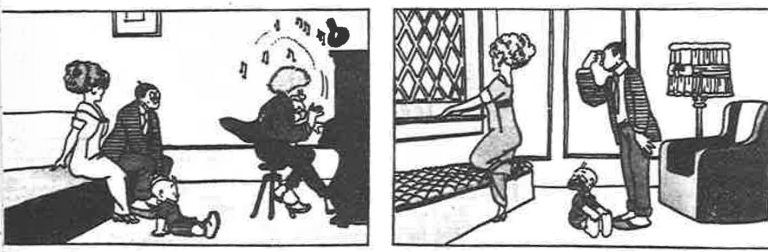
Altri nomi di personaggi, piú o meno celebri, sbocciati nello stesso periodo, sono quelli di *Mutt and Jeff* (1907), *Abie Kabibble the Agent*, *Desperate Desmond*, *Johnny Quack* (progenitore di *Donald Duck*), tutti del 1910, *Krazy Kat* (1911), *Polly and her Pals* (1912), *Mister and Mistress* (1916). Piú

Mac Manus posa nelle vesti di *Arcibaldo*.

Jiggs and Maggie rammodernati (1957).

o meno saranno i protagonisti del fumetto statunitense fino alla nascita di *Mickey Mouse* (avvenuta oltre dieci anni dopo) e durante il loro regno i *comics* rafforzeranno la loro capacità di suggestione sugli adulti, raggiungendo lentamente ma capillarmente la campagna, pervenendo fin nei villaggi piú remoti, trasformandosi in un fatto di costume che ormai riveste un'importanza nazionale e mette in movimento studiosi di ogni ordine e tipo nel tentativo di afferrarne la portata.

Presentato in Italia dal "Corriere dei Piccoli" *Cirillino*, di Mac Manus, fu notissimo ai bambini di cinquant'anni fa.



WALT DISNEY

POESIA NEI COMICS

Se si pensa al sensazionale successo dei personaggi disneyani, ci si chiede quale congiuntura particolare abbia permesso al loro disegnatore di ottenere un successo cosí massiccio e incontrastato. Possiamo ben dire che la spiegazione piú logica è l'assoluta serietà di Disney, la convinzione profonda che lo anima ogni qualvolta egli crea un nuovo *character*; Disney non è soltanto un disegnatore. Personaggi esteriormente abbastanza simili ai suoi, in fondo, se ne erano già visti prima che il suo intervento rivoluzionario impostasse su nuove basi quel tipo di lavoro, animando i vecchi schemi di una sostanza ben altrimenti corposa e vivida.

Disney non si limitò a donare alle sue creazioni il marchio di una intelligenza grafica prodigiosa; capí che era giunto il momento di togliere topi, cani, gatti, mucche e galline dall'assurdo limbo in cui li avevano posti gli altri *cartoonists* del tempo, e che il loro significato, fino a quel momento, era stato assai prossimo allo zero, in quanto quelle bestioline apparivano spesso come gratuite silhouettes, come un puro e semplice campionario di caratteri comici quando non addirittura farseschi.

Da Disney in poi, ogni bestia corrispose esattamente a un carattere umano, acutamente esplorato. I pupazzi si trasformarono in esseri che possedevano un'anima e una intelligenza, e l'irruzione di *Mickey Mouse* (orecchie tonde, muso aguzzo sormontato dalla pallina del naso, gambette e braccine nere e magre, guanti e scarponcini chiari) sollevò scalpore almeno quanto la comparsa di Charlot.

Il fatto è che Disney, rispetto agli altri *cartoonists*, possedeva dentro di sé un di piú, un'accensione sentimentale, una

10 MAGGIO 1959
Vol. XXXV ★ N. 210

WALT DISNEY

132 PAGINE - L. 100
PUBBL. QUINDICINALE

TOPOLINO

ARNOLDO MONDADORI EDITORE

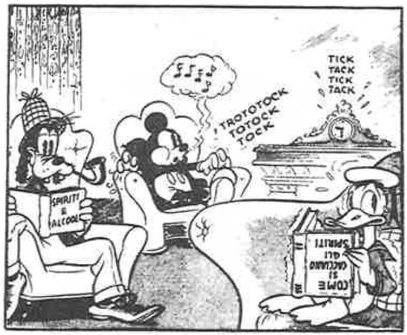
vocazione che in termini assai generici potremmo definire poetica, se poesia è visione integrale delle cose, coglierne l'essenza e la vitalità piú vera. La sua natura doveva manifestarsi poco per volta, di mese in mese, di anno in anno. La data di nascita del topo disneyano è il 1928. Ma occorrono ancora quattro o cinque anni perché l'animaletto divenga psicologicamente adulto. E, sebbene la cosa sia relativamente nota, il personaggio piú completo e interessante non è il *Mickey Mouse* che diverte il pubblico dagli schermi cinematografici, ma quello fumettistico, dei *comics*, soprattutto di quelli appartenenti al quinquennio 1935-1940.

MICKEY MOUSE

In quel giro d'anni, Disney agisce maieuticamente su se stesso, estraendo poco per volta, quasi fosse un sottile ectoplasma che si dipana da un bozzolo informe, il personaggio piú bello e perfetto di tutti i *comics*.

Topolino, cosí lo chiamammo noi, ci si presenta scanzonato e avventuroso ma animato da una saggezza profonda. Se Superman incarna l'aspirazione al superomismo, The Phantom quella alla giustizia amministrata con metodi da ku-klux-klan, si può dire che Topolino è l'esponente di *tutti* i vizi e di *tutte* le virtú dell'uomo americano. Ha un fondo ottimistico e gioviale, ma non tanto da non essere capace di passare, repentinamente, alla difesa intransigente e magari anche settaria dei suoi interessi; è soccorrevole coi piú deboli, ma ama le persone decise e sdegna i molli e gli infingardi. Negli antichi *comics*, *Donald Duck* (*Paperino*) è il suo contraltare, la creatura che gli si para di fronte per fungere da simbolo di ciò che Topolino detesta, per ridicolizzare implicitamente quanto a Topolino non garba; cosí, Topolino è preciso e amante dell'ordine, mentre Paperino è confusionario e pasticcione fino all'incredibile; Topolino trabocca d'ardimento e Paperino è fifone, pronto ad acquattarsi o a sparire mediante una delle sue vergognosissime fughe non appena senta l'avvicinarsi di un pericolo, vero o supposto.

Topolino, insomma, è un formidabile soppesatore della real-



Un'abilissima caratterizzazione di *Goofy, Mickey, Donald.*

tà, un calcolatore lucido e attento, che sa valutare tutte le situazioni, un tempista perfetto; ha una vita di relazione regolata come un orologio, con le sue convenienze sociali e i suoi rispetti umani; è, in altre parole, perfettamente inserito nella vita americana. Assomiglia qualche volta a uno di quei personaggi di "Selection", appartenenti alla categoria "una persona che non dimenticherò mai"; degno di essere iscritto nell'albo d'oro dei galantuomini, sempre pronti, chiamati espressamente o accorsi volontariamente, ad espletare il loro servizio sociale.

Possiede una fidanzata, *Minnie*, a sua volta preoccupatissima di essere "à la page"; ha una casetta e una utilitaria, e cento mestieri da fare perché l'America è il paese della ricchezza, il bengodi in cui c'è posto lavoro e gloria per tutti, anche se il cielo della depressione del '29 era corrusco di nubi percorse da lampi. Sarebbe interessante vedere quanto c'è di comune tra Mickey Mouse e Babbitt, il famosissimo personaggio di Sinclair Lewis, prototipo dell'uomo statunitense di quegli anni, imprenditore coraggioso ma, nonostante tutto, legato a mille e un pregiudizio, zeppo di "pruderies" (Topolino, quando prende in mano le mani di Minnie, fa gli occhi stellanti e si soffonde di dolce rossore), frutto di una società puritana e, per molti versi, inibita.

Topolino non disdegna in particolare nessuna attività: può esercitare il giardinaggio, dietro regolare retribuzione, come salire il trono dell'immaginario regno di Manioca, sia pure per uno scambio di persona; "bon à tout faire", estremamente disponibile e perennemente "engagé", come può essere impegnato chi di volta in volta si tuffa in un'avventura vivendola fino in fondo, ma prontissimo a scordarsela il giorno dopo e passare a un altro tipo di "engagement".

Buona parte delle avventure di Mickey si riferiscono alla lotta contro un singolare personaggio: il pessimo *Gambadilegno*, di cui fra poco parleremo; per il rimanente, parecchi episodi sono di vita domestica (riguardano l'invasione della casa da parte dei nipotini, l'impresa di ridipingere a nuovo tutte le pareti delle stanze, la pulizia fatta al cane *Pluto*, eccetera), altri lumeggiano il modo (anzi gli innumeri modi) in cui Topolino è solito trascorrere le sue vacanze. Dietro, vi scorgiamo l'ossessione del bravo cittadino statunitense, spremuto come un limone dal suo frenetico attivismo burocratico, che fantastica di ferie nella Florida o in qualche selvaggio e pittoresco paese. Anche qui, ci soccorre il ricordo dell'impagabile Babbitt che almanaccava a lungo e si preparava come per un grande cimento ad andare a trascorrere il suo periodo "da uomo" (in quanto libero dall'opprimente e dolcissimo peso della moglie)

Mickey Mouse (notare il senso del movimento all'interno della prima vignetta).

nel Maine. Minnie, infatti, ogniqualvolta Topolino parte per una qualche destinazione, peggio se ignota, fa i capricci perché vorrebbe seguire il suo amore. E non è raro che arrivi a nascondersi nel bagagliaio della macchina e a tornare utilissima al fidanzato che temeva, dovendo badare ad essa, di compromettere qualche rischioso compito. Una lancetta spezzata a favore del mammismo? Tu quóque, Disney...

Se da una parte Topolino ricorda Babbitt, soprattutto nei suoi elementi caricaturali e nelle storie meno impegnate, dall'altra non c'è dubbio che rientra perfettamente anche nello schema di molti personaggi hemingwayani. Il moralismo di Disney, quando il suo topo si accinge a qualche avventura piú impegnativa del solito, viene smorzato, si modula su un registro minore, spesso sparisce del tutto. Allora, Topolino campeggia come un piccolo pugno di nervi, di reazioni agli stimoli del mondo esterno; un giovanotto che deve sbrigarsela in ogni caso e che affronta tutto col piglio ardito di chi è pronto a bruciarsi per il gusto di vivere con impeto, ed è disposto a compiere bravamente qualsiasi cosa: sfidare la morte, o soltanto guidare bene una barca con il vento in poppa, inseguire un brigante o gettare con precisione la lenza nel punto piú pescoso del mare, pronunziare parole coraggiose o mettere a segno una serie di abili colpi sparati a un volo di pernici. È in questo disinteresse che Topolino incontra, come ogni uomo hemingwayano, la sua vera libertà; o meglio in questo interesse portato a tutte le cose, a tutte le azioni che bisogna compiere in modo egualmente perfetto se si vuol dimostrare che la pienezza della vita non è un miraggio ma una concreta e degna realtà da affrontare pragmatisticamente.

Qualche altra volta, Disney ha creduto opportuno fare di Topolino un combattente della libertà comune: giornalista coraggioso o agente del controspionaggio, soldato in guerra o poliziotto. Ci sono stati casi in cui Topolino è stato un brillante e spregiudicato pretesto per un pamphlet appassionato, come quando, attorno al 1935, in una memorabile avventura, apparve nei panni del giornalista che spazzava la città dalla sozzura gangsteristica, arrivando a smascherare la connivenza tra pubblici poteri da una parte, e malviventi dall'altra.

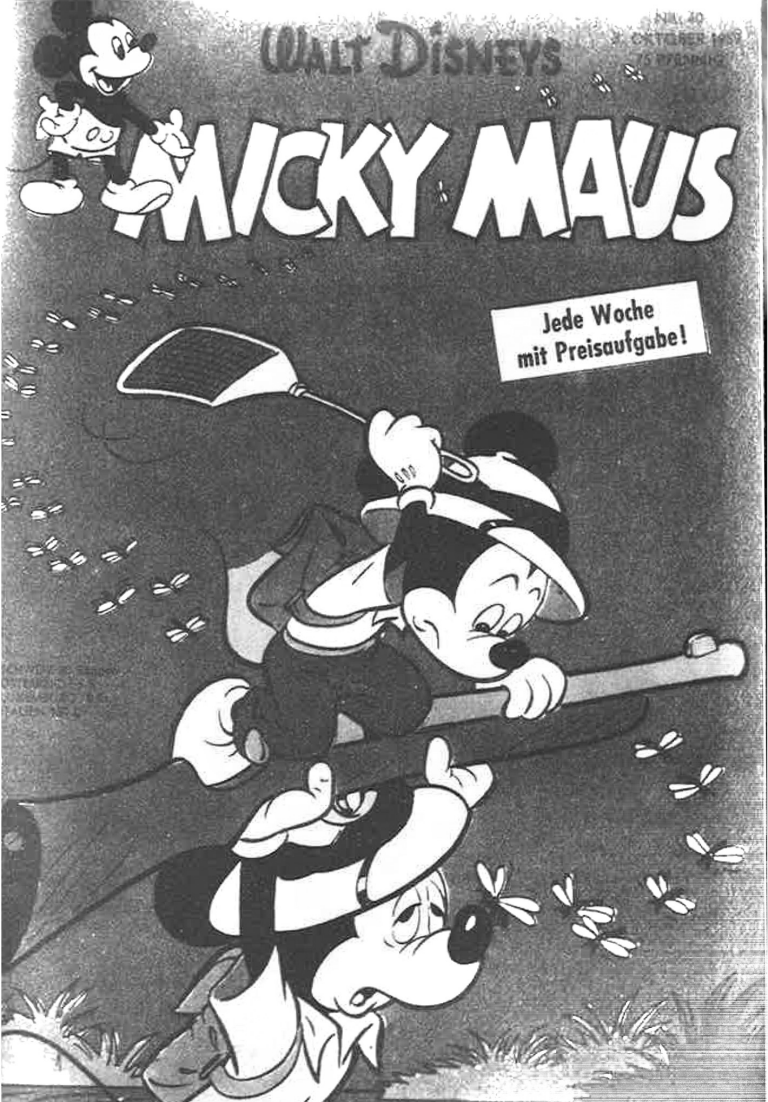
Mickey Mouse in Germania.

Nr. 40
2. OKTOBER 1959
35 Pfennig

WALT DISNEYS

MICKY MAUS

Jede Woche
mit Preisaufgabe!



RNER BROS. CARTOONS, INC. present
Bugs Bunny
YIPPEE! WHEE-EE! THAT'S THE PEACHIEST NEWS I'VE HEARD IN MONTHS!
HUMPH! I MERELY SAID I'D BE MOVING AWAY FWOM HERE IF I CAN SELL MY HOUSE!
OU MEAN, IT ISN'T OSITIVE ?
OH, I HAVE A VEWY GOOD PWOSPECT... IF YOU'LL JUST PWOMISE YOU WON'T DO ANYTHING TO SPOIL THE SALE!
TO GET RID OF YOU, DOC... I PROMISE!
FINE! THEN I'VE GOT NOTHING TO WOWWY ABOUT!
9IT LATER.
SAY... HIS PROSPECT LOOKS REAL FRIENDLY! I HOPE HE BUYS FUDD'S PLACE!
I LIKE IT, MR. FUDD! I THINK YOU'VE MADE A DEAL!
YES! YES! VERY CONVENIENT! HERE I CAN ELIMINATE YOUR CARROT PATCH AND HAVE A NICE CONCRETE TENNIS COURT!

Durante l'ultima guerra, fu militarizzato: in un episodio lo troviamo intento, a bordo di un aereo, a bombardare il Reichstag.

Però oggi la cura maggiore di Disney sembra posta nella definizione del personaggio di Donald Duck, che dal ruolo di spalla è passato a quello di comprimario di Mickey: un comprimario pericoloso che sempre piú da presso minaccia di soppiantare il suo vecchio "patron".

Disney, come gli antichi pittori, ha messo nel frattempo in piedi una "bottega" di allievi; egli si riserva qualche volta le *strips*, di tre o quattro vignette, che compaiono sui quotidiani, lasciando che i *comics* a puntate vengano disegnati dagli assistenti.

Mickey Mouse è arcinoto in tutto il mondo: in Francia si chiama *Michel Souris*, in Brasile *Comondogo Mickey*, in Spagna *Miguel Ratocito*, in Portogallo *Ratinho*, in Sudamerica *El Raton Miguelito*, in Svezia *Musse Pigg*, in Germania *Michael Maus*, in Giappone *Miki Muki*, in Grecia *Mikel Mus*. Qualcuno ha voluto vedere in lui uno Charlot senza malinconia, ma di Charlot gli manca il succo amarognolo, il finale patetico, dove appunto nasce la malinconia del personaggio chapliniano.

Nascendo, evitò per un pelo di chiamarsi *Mortimer*, nome di un piccolo topo reale che aveva divertito Disney negli anni bui, al tempo in cui il "poeta dei bambini" si nutriva esclusivamente di sogni e viveva in locali che assomigliavano per davvero a delle topaie. Fu la moglie di Disney, Lillian Bounds, a suggerire il nome *Mickey*, quello con cui la creatura disneyana compirà il suo trionfale ingresso nel mondo dei cartoni animati e del fumetto.

Dall'entourage di Topolino, di cui fanno parte *Orazio-cavallo*, un singolare tipo di caposcarico, che agli inizi era vestito solo di una bombetta e di una cavezza, *Clarabella*, sua moglie, una buonissima mucca che trascina tranquillamente il suo ménage con il marito, salvo occasionali infatuazioni per qualche dongiovanni, *Donald Duck*, *Pluto*, il cane sonnolento e pigro, che s'indovina zeppo di pulci fino all'ultimo pelo e *Goofy*, l'amico "picaro", si distacca *Pietro Gambadilegno*.

Bunny, il leprotto della Warner Bros.

LANO, 12 FEBBRAIO 1949 ANNO XVIII - SETTIMANE

TOPOLINO

Numero 730

ABBONAMENTI: ITALIA: ANNUO L. 700; SEMEST. L. 360
ESTERO: ANNUO L. 1400; SEMESTRALE L. 700

PERIODICI MONDADORI - VIA CORRIDONI, 39 - MILANO
C. C. POSTALE 3.20.129 - SPEDIZ. IN ABB. POSTALE (3)

Lire 15
un anno fa

La vecchia testata di "Topolino", settimanale italiano per ragazzi.

Costui, solo o in compagnia del socio *Squick*, esemplare di trafficante che dietro una finta rispettabilità piccolo borghese cela un'anima eccezionalmente nera, è in eterno dissidio col povero Topolino. Cento volte sembra metterlo nel sacco e i lettori trattengono il fiato poiché danno già per spacciato il loro prediletto eroe, quando questi, con un repentino guizzo, una trovata particolarmente geniale, rovescia la situazione. E Gambadilegno, imprecando orrendamente, finisce per pagare in qualche carcere federale il fio delle sue innumeri colpe. Quando comparve sulle pagine disneyane, Gambadilegno era fornito, al posto d'una zampa, di una gamba di legno da pirata, sulla quale tuttavia marciava allegramente e correva a perdifiato durante i frequenti inseguimenti cui lo sottoponevano Topolino e, in genere, i rappresentanti della legge. Poi, forse per modernizzarlo e togliergli quell'aria da vecchio libro di avventure, oppure per cancellare la sgradevole impressione che poteva provocare nei bimbi quella sia pur caricaturale mutilazione, un bel giorno adottò una perfetta gamba artificiale che, anche esteriormente, lo rese del tutto normale.

Chissà, forse sembrava eccessivo che Topolino lottasse con un minorato... Fatto si è che nell'avventura, conosciuta in Italia col titolo "Topolino e il boscaiolo", l'insopportabile e

Un esempio della spassosa intraprendenza di *Topolino*.

diabolico individuo spiega con il proprio desiderio di essere bello la presenza della efficiente protesi.

Impostore, disposto alla menzogna e allo spergiuro pur di portare a compimento le sue trame insidiose, Pietro Gambadilegno è strettamente connesso con Topolino: anche qui i pregi dell'uno risaltano maggiormente se posti a confronto con i difetti dell'altro. Quanto piú Gambadilegno, quasi masochisti-

Un episodio della lotta tra *Gambadilegno* (vestito da corsaro) e *Mickey Mouse*.

camente, si dimostra un "vilain", un volgare gangster, tanto piú la statura del topo suo rivale aumenta, la figura ne risulta illuminata e splendente della luce dei giusti.

Mentre Topolino pensa soltanto ad assicurarlo alla giustizia, Pietro tenta ogni volta di sbarazzarsi di lui facendolo morire; ma, volendo godere di una prolungata agonia del nemico, escogita sempre piú macchinosi espedienti per spedirlo all'altro mondo. E Topolino, regolarmente, approfitta degli indugi e riesce a scappare.

Questo trentennale duello toccò momenti spiritosi, ebbe svolte appassionanti e giunse a mettere in allarme i bravi cittadini

Il cane *Pluto*.

americani ogniqualvolta la loro mente fu attraversata dal sospetto che Disney avesse ceduto alla tentazione di sacrificare Topolino.

Nel dopoguerra, a Topolino sono stati affiancati personaggi esoterici o avveniristici, come *Eta-Beta*, un indecifrabile esserino dagli strani poteri, o *Atomino Bip-Bip*. Ma, puntualmente, Gambadilegno ogni tanto riappare; e viene ripreso, nel punto in cui si era interrotto, l'inseguimento mortale.

D'altronde, come si fa a immettere sostanziali cambiamenti

nell'ambito di un personaggio a schema fisso, arcicollaudato? Disse una volta lo stesso Walt Disney che Mickey Mouse, essendo divenuto un eroe e un tabú, non gli permetteva piú di scherzare con lui, e sarebbe stata un'imprudenza, ad esempio, attribuirgli il vizio del fumo, dell'alcool o delle donne. Per questo riesce sempre piú arduo trovare storie che siano perfettamente sintonizzate col personaggio di Topolino.

La gloria lo ha baciato in fronte in troppi modi: il suo nome lo incontriamo nel "Who's Who", il dizionario inglese delle personalità mondiali. Sappiamo che la sua figura è stata ospitata dal Museo delle statue di cera della signora Toussaud, che l'Enciclopedia Britannica gli ha riservato una voce, che la vecchia Società delle Nazioni gli aveva conferito una medaglia d'oro e che, infine, parecchie città del mondo lo avevano voluto loro cittadino onorario.

GOOFY

Il piú coerentemente legato al suo antico schema, oggi che tutti o quasi i personaggi disneyani sembrano essersi modificati in maniera piú o meno sensibile, è *Goofy*.

Goofy è sempre storditamente fiducioso.

Pacificamente sciocco, bonario per costituzione, Goofy (il celebre *Pippo*) piú che vestito è arredato da indumenti pittoreschi e sfatti. Egli rappresenta, nell'ordine rigidamente schematico che presiede all'esistenza dei suoi amici, il grano di picaresca follia del vagabondo. In verità, egli possiede una casa, anzi un nido di ragni, un fatiscente involucro che ha lo stesso profilo sbrecciato e cascante delle sue scarpe chapliniane, delle pendule orecchie. Ma la casa, per Pippo, è solo una convenzione. Potrebbe essergli spazzata via da un colpo di vento, ed egli rimarrebbe come è, asociale e sciocco, con le sue esplosioni di stupore seguite da balordi e torpidi ripensamenti.

La "charitas" di Goofy (il suo amore per il prossimo) non è nulla di piú che una generica e passiva disposizione a ricevere di buon grado dal mondo circostante tutto ciò che questo gli porge; Goofy infatti è ricettivo al massimo, non possiede né freni inibitori né facoltà selettive. Tutto, per lui, è parificato. E se il brigantesco Gambadilegno gli promette affetto, egli non ha nessun serio motivo per diffidarne. Cosí la vita gli si srotola davanti come un tappeto ricamato, pieno di piacevoli colori, di imprevedibili disegni, su cui egli trascorre con aria assonnata, piegato in avanti, le mani in tasca, i piedi divaricati, e con nel cuore una carica d'ingenuità paradossale.

Donald Duck, con le sue sciagure, diverte; Goofy muove a pena, poiché è umile come un personaggio alla Saroyan, un mite capro espiatorio senza collera, un informe ammasso di carne e di abiti cascanti. Egli è votato alla vita vegetativa e l'amicizia che Mickey nutre per lui è soltanto la solidarietà che una persona giusta prova per i deboli.

DONALD DUCK

Donald Duck, dalla sua posizione ancillare nei confronti di Mickey Mouse, ha saputo un po' alla volta trasformarsi in personaggio autonomo; bizzoso e collerico, ha tuttavia attenuato, con l'andar degli anni, la sua tendenza a pasticciare, a combinare madornali disastri. Una volta era un bersaglio

Qui, Quo, Qua, i nipotini di *Paperino.*

Il cugino *Gastone,* fortunatissimo.

Paperino vittima di *Paperina.*

Paperino alle prese coi nipotini *Qui, Quo, Qua.*

della vita, una vittima allo stato puro. La sua nevrosi, le sue psicopatie lo avevano ridotto a qualcosa di assai vicino a un vero e proprio caso patologico. I suoi "squak, squak" indispettiti risuonavano entro il breve quadratino delle vignette, con erompente livore; e, quando urlava, aveva l'aria dell'ossesso imprigionato dalla camicia di forza. Oggi non si direbbe che la sua sfortuna si sia mitigata, ma la sua idiozia certamente sí. È un essere pensante, capace anche di astuzie. Ma la vita, che egli tenta di costringere entro i binari che piú gli fanno comodo, finisce sempre per rivoltarglisi contro e aggrovigliarlo nelle sue spire.

Un san Sebastiano dei nostri giorni, cui sfugge il controllo persino degli elettrodomestici; figurarsi che cosa succede quando deve controllare *Qui*, *Quo* e *Qua*, i suoi terribili nipotini, costruiti sulla falsariga di personaggi come il nostro *Gian Burrasca* o *Dennis The Menace*, altro frugoletto protagonista di racconti a fumetti!

Se trent'anni fa, o giú di lí, Paperino (ma allora, da noi, si chiamava piú esattamente *Paolino Paperino*) era l'unico esemplare di anatra che comparisse nei racconti disneyani, oggi egli si accompagna, oltre che ai nipotini, a numerosi altri individui della sua specie:

1) *Paperon dei Paperoni*; uomo incredibilmente avido e favolosamente ricco, tanto quanto Paperino è in bolletta. Zio di

quest'ultimo, egli si avvale delle sue ricchezze da nababbo, che gli consentono di esaudire qualsiasi insano capriccio, per funestare lo sciagurato nipote con l'affidargli i più pericolosi e pesanti incarichi. Paperino deve sempre eseguirli alla lettera, essendo legato allo zio da qualche infimo e perenne debituccio. Ma, come s'è detto, Paperino non ha quel che si dice una buona stella capace di vegliare su di lui. E manda regolarmente a catafascio tutti i progetti dello zio. L'immancabile finale (che mima le antiche farse cinematografiche di Larry

Nonna Papera.

Semon) prevede una robusta bastonatura da parte dello zio adiratissimo, o almeno qualche "penso" iperbolico come quello di raccogliere, una moneta alla volta, il tesoro di Paperon dei Paperoni che Donald ha fatto sprofondare sul fondo oceanico.

2) *Gastone Paperone*; individuo svagato e bellimbusto, fortunatissimo. L'aiuto del cielo gli arriva puntualmente e sfacciatamente. Si allaccia una ghetta, e trova una spilla di diamanti; raccoglie un biglietto della lotteria smarrito e vince una crociera gratuita nei Mari del Sud; getta la lenza in un fiumiciattolo e porta a galla un pesce che cela nei visceri una

perla favolosa. Odiatissimo da Paperino che lo ha soprannominato "il cuginastro", viene continuamente sfidato a gareggiare con lui in innumeri prove di abilità. Paperino ce la mette tutta, ma nulla può contro la propria scalogna e l'impudente buona sorte dell'altro. Finisce scornato e vilipeso dal vincitore.

3) *Paperina*; fidanzata di Paperino, ma amoreggia volentieri col vagheggino Gastone; è orgogliosa e imbottita di pregiudizi; frequenta circoli femminili dove desidera brillare. Ma, in un modo o nell'altro, il povero Paperino finisce sempre per mettere nei guai la sua ragazza che, momentaneamente, lo ripudia. Da notare che le femmine, nei fumetti disneyani, si distinguono quasi sempre dai rispettivi maschi, oltre che per l'uso di appropriati abiti, per un semplice paio di ciglia, vellutate e lunghissime, che illanguidiscono lo sguardo.

5) *Nonna Papera*; nonna di Paperino, di Gastone, e magari della stessa Paperina, quest'ultima legata forse da un rapporto di cuginanza con gli altri due. Nonna Papera è presumibilmente sorella di Paperon dei Paperoni. È la tipica rappresentante della mentalità bonariamente schiavista del vecchio Sud: attivissima, lavoratrice indefessa, amministra con parsimonia e saggezza la sua fazenda. Di idee antiquate, essa difende sé e i suoi averi dall'avanzata della civiltà industriale. Tollera, per il proprio uso personale, solo una vecchia automobile, assai simile a una caffettiera.

6) *Ciccio*; altro papero nipote della nonnina e quindi cugino degli altri tre. Dormiglione, zotico, golosissimo. È il tipico Michelaccio scansafatiche. Nonna Papera lo vorrebbe far lavorare poiché lo tiene alle proprie dipendenze, ma Ciccio finisce sempre per poltrire all'ombra di qualche albero fronzuto, magari dopo aver lasciato scappare le mucche dalla stalla dimenticata aperta.

La vena favolistica di Disney s'è riversata, come si sa, anche nella creazione di indimenticabili cartoni animati, in cui

I *Tre porcellini* e il *Lupo Mannaro* in versione francese.

UAND VIENT LE SOLEIL...
A NATURE S'ÉVEILLE...
ES OISEAUX CHANTENT, TOUT M'ENCHANTE, C'EST LE PRINTEMPS...
AS-TU PERDU LA TÊTE, FISTON?
J'ÉCRIS UN POÈME, P'PA! JE VEUX DEVENIR POÈTE!
JAMAIS DE LA VIE, TU M'ENTENDS!
JE NE SUPPORTERAI PAS QUE MON FILS TRAHISSE SA RACE! TU SERAS UN GRAND MÉCHANT LOUP COMME TON PÈRE!
Les méchants sont toujours punis!
MAIS, P'PA...
PAS D'HISTOIRES! VA-T-EN ET CONDUIS-TOI COMME UN LOUP!
" SOUS L'ARDENT SOLEIL LES FLEURS S'ÉPANOUISSENT, LES CERISES ROUGISSENT..."
C'EST RAVISSANT LA POÉSIE... QUEL DOMMAGE QUE PAPA NE SOIT PAS DE MON AVIS!
QUE SE PASSE-T-IL P'TIT LOUP? TU PARAIS TRISTE!
P'PA NE VEUT PAS QUE JE SOIS POÈTE!
AH, C'EST CELA!
EH BIEN, ÉCOUTE JE VAIS TE PRÊTER UN LIVRE QUI T'INTÉRESSERA VIVEMENT!
Les méchants sont toujours punis!
JE VAIS ALLER LE LIRE AU BORD DU RUISSEAU!
TU LE TROUVERAS SÛREMENT TRÈS INSTRUCTIF!
J'ESPÈRE QUE JE POURRAI L'EMPÊCHER DE SUIVRE L'EXEMPLE DE GRAND LOUP!
PENDANT CE TEMPS...
"SOUS LE CIEL BLEU LES PRÉS VERDISSENT LES ARBRES BRUISSENT..." CIEL! QU'AI-JE DONC FAIT POUR AVOIR UN FILS PAREIL? UN POÈTE!!!
RIEN NE SERT DE SE LAMENTER! IL FAUT AGIR!
JE ME SENS TOUT À FAIT EN FORME AUJOURD'HUI POUR JOUER UN TOUR PENDABLE À MON PROCHAIN!
AH, AH! VOICI LA MAISON DE GRAND-MÈRE ALICE! JE VAIS LUI FAIRE UNE PETITE VISITE!
LA FENÊTRE EST OUVERTE, ET JE SUIS LOUP...
LA CHANCE EST AVEC MOI!
PAS POSSIBLE! UN MAGNIFIQUE OS À MOELLE!
IL VAUT MIEUX QUE JE FILE AVANT QUE LA GRAND-MÈRE ET SON CHIEN NE...

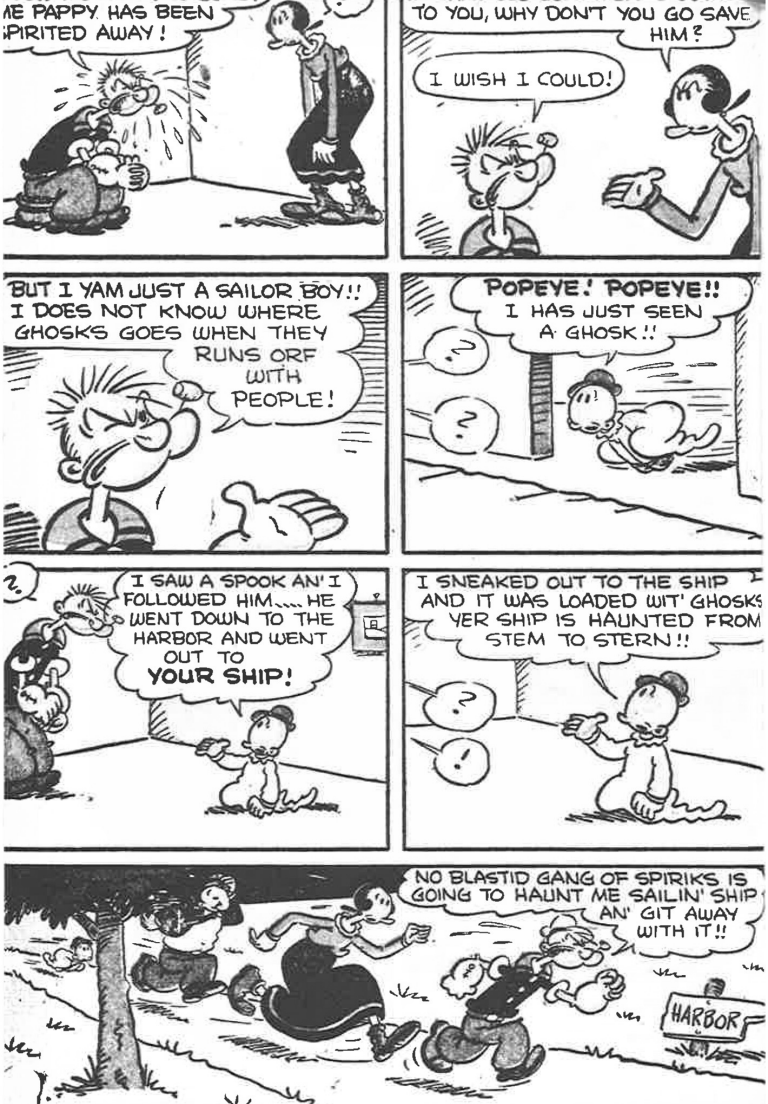
I due scoiattolini disneyani *Cip* e *Ciop*.

rivivono personaggi come *Biancaneve*, *Alice nel paese delle meraviglie*, *Cenerentola*, *La bella addormentata nel bosco*, eccetera. Qui, assai spesso, soprattutto negli ultimi film, Disney ha mostrato uno splendido gusto decorativistico, insistendo nel richiamo all'infantile paradiso perduto, mentre nei fumetti ha

voluto essere piú secco e stringato. Forse, nel cinema, ha cercato una sua strada personalissima che lo differenziasse dai legnosi pupazzetti del vecchio Émile Cohl, o da *Gertie*, il bravo dinosauro dal cuore tenero, cui, fin dal 1910, dette vita Windsor Mac Cay, o, piú ancora, dal gatto *Felix*, di Pat Sullivan e Otto Mesmer, che dominò a lungo il settore dei cartoni animati.

Nei fumetti, Disney si abbandonò piacevolmente a un raccontare colorito ma essenziale; badò meno alle trovate, e piú alla sostanza dei personaggi. Molti ne gettò nel crogiuolo della sua attività creativa, ma molti anche ne scordò, perché usciti imprecisi e informi, senza possibilità di miglioramenti: personaggi sbagliati da cancellare con un frego di spugna. Tra quelli che invece meritano un cenno, senz'altro ci sono i *Tre Porcellini* e il *Lupo Mannaro*, che nacquero quasi incidentalmente, dopo che il Lupo Mannaro era servito per la favola cinematografica di Cappuccetto Rosso; anche *Buci*, l'insetto eroico e combattivo che lottava contro gli assalti sferrati da legioni di altri malefici insetti, fu un personaggio grazioso. Questi eroi continuano, piú o meno, a vivere, come, da alcuni anni, continuano a vivere i due graziosi scoiattolini *Cip* e *Ciop*.

E lo zoo disneyano seguita a correre la sua incantevole avventura antropomorfica.


ME PAPPY HAS BEEN SPIRITED AWAY!
TO YOU, WHY DON'T YOU GO SAVE HIM?
I WISH I COULD!
BUT I YAM JUST A SAILOR BOY!! I DOES NOT KNOW WHERE GHOSKS GOES WHEN THEY RUNS ORF WITH PEOPLE!
POPEYE! POPEYE!! I HAS JUST SEEN A GHOSK!!
I SAW A SPOOK AN' I FOLLOWED HIM.... HE WENT DOWN TO THE HARBOR AND WENT OUT TO YOUR SHIP!
I SNEAKED OUT TO THE SHIP AND IT WAS LOADED WIT' GHOSKS YER SHIP IS HAUNTED FROM STEM TO STERN!!
NO BLASTID GANG OF SPIRIKS IS GOING TO HAUNT ME SAILIN' SHIP AN' GIT AWAY WITH IT!!
HARBOR

FUMETTI COMICI E FUMETTI INTELLETTUALI

POPEYE

Marinaio arguto e guercio (o perlomeno col sopracciglio corrucciato al punto da celargli perennemente un occhio), *Popeye* è uno degli eroi piú spassosi della narrativa fumettistica. Avrebbe dovuto, con la sua esuberante muscolatura, propagandare i benefici effetti di una dieta che tenesse conto degli spinaci. E infatti fu destinato al servizio di una ditta che inscatolava spinaci; la reclamizzò in modo formidabile dalle vignette dei *comics* in cui l'eccellente Elzie Crisler Segar lo collocò a partire dal 17 gennaio 1929. Comparve per la prima volta sull' "Evening Journal" di New York, e subito si profilò il successo del nuovo inimitabile *character*. Popeye (*Braccio di ferro*) funziona secondo uno schema venerabile, tale e quale da un trentennio; ma la trappola è cosí suggestiva da irretire immancabilmente i lettori. Sulle pagine del "Politecnico" egli fu paragonato, quanto a forza di suggestione, ai personaggi di Dickens.

Popeye, rissosissimo, fa a botte con un'enorme quantità di persone. Ogni tanto però incontra qualche colosso che lo agguanta per la collottola e lo fa vorticare in un pazzesco mulinello; sembra lí lí per venir irrimediabilmente fracassato contro un muro o un albero, e talvolta è addirittura calpestato come uno straccio da qualche energumeno che pare deciso a ridurlo in brandelli. Ma eccolo, mentre sta per soccombere, estrarre da una tasca la fedele scatola di spinaci, aprirla coi denti, mangiarne il contenuto, e quindi passare a un deciso contrattacco che, dopo alcune pittoresche scene di pugilato, si conclude con un macello dell'avversario.

Al centro di queste paurose e comicissime avventure, Popeye si muove chiaramente a suo agio. Ha qualche amicizia e qual-

Popeye, Olive, Pisellino e *Wimpy.*

che parentela, ma il trattamento che subiscono quanti gli vivono accanto non è dei piú lusinghieri, giacché la sua irascibilità esplode assai spesso contro *Olive*, la scheletrica e sciocca fidanzata, contro il vecchio e altrettanto collerico padre (si distingue dal figlio per una rada barbetta marinaresca che gli circonda le mascelle), il piccolo *Pisello*, e l'ineguagliabile *Wimpy* (*Poldo Sbaffini*), un curioso individuo piú simile a un lumacone che a un essere umano. Wimpy ha l'aria ottusa e torpida, pare sempre sul punto di cadere in letargo. Ma, in realtà, è uno di quegli esseri che, nutrendo un profondo ottimismo nei confronti dell'esistenza, riescono sempre a cavarsela abbastanza bene, lasciando scivolare su se stessi avversità e pericoli. La preoccupazione piú allarmante di Wimpy è quella di trovare cibo a sufficienza per conservare inalterata la rotondità del ventre. Mangerebbe qualsiasi cosa e affronterebbe rischi terrificanti pur di mettere qualcosa sotto i denti, possibilmente a sbafo, come suggerisce il cognome affibbiatogli dai traduttori italiani. Mezzo vagabondo e mezzo sedentario, Wimpy risolve il suo assillante problema compiendo un piccolo cabotaggio quotidiano presso le rosticcerie e le trattorie della sua città, oppure presso i numerosi amici.

Né Segar, né i suoi collaboratori e successori, come Bud Sagendorf, Bill Zaboly, Tom Sims, eccetera, hanno mai pensato di togliere a Popeye la sua straordinaria libertà di *character* senza complicazioni intellettualistiche. È un personaggio divertente, un eroe comico allo stato puro e basta. Questo spiega l'inalterato successo di Popeye, che ha una gamma di lettori estesissima, poiché può benissimo essere gustato dai bambini come dagli adulti piú esigenti.

Anche la sua antica soggezione alla propaganda degli spinaci è praticamente sfumata, ed egli può agire di volta in volta nel piú divertente dei modi, senza preoccuparsi di dover ammaestrare o impartire, come tocca a quasi tutti gli altri personaggi molto seguiti, una lezione di vita. Tumultuoso e pittoresco, con una corta pipetta stretta fra i denti, Popeye qualche volta corre il mare, qualche altra se ne sta a casa a litigare col prossimo: ma sempre è esilarante. Nel Texas, a Crystal City, c'è un monumento dedicato a lui, al "re degli

Popeye alle prese con *Wimpy*.

spinaci". Anni addietro Segar dovette interrompere l'abitudine di fargli aprire coi denti le scatolette di latta perché un comitato di madri asseriva che i loro bimbi, nel tentativo di eguagliarlo, si sciupavano le dentature.

LI'L ABNER

Nel 1935, quando *Li'l Abner* fa capolino nella ormai fitta selva dei personaggi fumettistici, c'è un solo ruolo vacante ch'egli sia in grado di ricoprire con estrema dignità: è quello del fustigatore di costumi, un po' alla buona magari, perché altrimenti si taglierebbe fuori dalle vie del facile successo, ma egualmente vivace e sapido. Al Capp, dandolo alla luce il 12 agosto di quell'anno, s'era accorto che mancava un *comic* allegro e pepato, che scuotesse la morta gora delle storie in cui si inseguiva l'avventura per l'avventura, nelle quali la comicità era affrancata da qualsiasi impegno verso la società da cui prendeva le mosse.

Erano gli anni in cui l'America tentava di risalire, ad opera del secondo Roosevelt, la china della crisi, di affrontare in

Li'l Abner abbracciato a *Daisy*.

modo piú diretto la problematica sociale che fino a poco meno di un lustro addietro s'era affidata esclusivamente alle soluzioni paternalistiche dei Ford e dei Rockefeller. Chi meglio di un personaggio nuovo può mettere in piazza le opinioni dell'uomo nuovo, del cittadino americano che, togliendosi dal buio del pessimismo, voleva tornare a credere in qualcosa ma soprattutto vendicarsi di quanto gli era successo, ridicolizzando i grandi uomini d'affari, i ceti dirigenti di quella stessa società di cui egli faceva parte come infimo elemento?

Li'l Abner è un ragazzone di bell'aspetto ma di cervello limitato. Un contadino che sembra agli antipodi del ritratto che siamo soliti farci di lui, e cioè "contadino, scarpe grosse e cervello fino". Ma se Li'l Abner non è intelligente, è però molto forte e prestante. E la bellezza maschile, in un paese in cui il culturismo fisico e i Mister Universo hanno largo successo, doveva per forza aprire una breccia nei cuori donneschi.

Conquistata in tal modo la benevolenza del pubblico femminile, Al Capp pose al fianco di Li'l Abner una fanciulla di rara bellezza, *Daisy Mae*, procace, esuberante e, soprattutto, svestitissima. Anche i signori uomini avrebbero cosí assicurato la loro simpatia ai pannelli disegnati da Al Capp. Ma il sale che doveva dare un gusto particolare alle vicende di Li'l Abner e Daisy Mae fu la spregiudicata caratterizzazione delle vicende stesse, le quali, assai spesso, dal roccioso paese di

Dogpatch (loro sede naturale) si spostavano nei piú svariati ambienti frequentati dall'hig-life statunitense.

Le frecciate contro cinematografari e magnati dell'alta finanza non furono mai risparmiate, sebbene Al Capp cercasse di smussare cautamente le punte piú acuminate, e di risolvere in semplice azione di disturbo ciò che avrebbe potuto essere accusa circostanziata e preciso servizio sociale.

Cosí, i molti risentimenti sollevati dalla satira di Capp furono contenuti in limiti tollerabili, e il nostro autore sopravvisse all'ondata di malumore alzatasi da certe sfere politiche ed economiche. Campione nell'arte di dire con reticenza, Capp, tuttavia, piacque egualmente moltissimo e ottenne riconoscimenti assai ambiti, soprattutto da parte di parecchi intellettuali che capivano la portata e la direzione delle sue allusioni, solidarizzando con le sue idee.

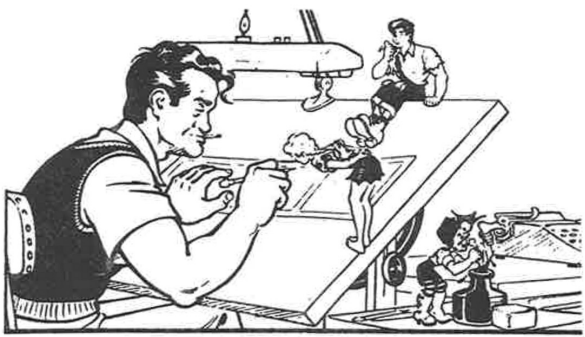
Si fece in tal modo strada il mito di un Capp castigamatti, sferzante e satirico, mentre in realtà Capp era soltanto un simpatico mormoratore. Ridicolizzò – anche lui – il mammismo, facendo festeggiare ai suoi eroi il *Sadie Hawkins Day*, ovvero l'annuale giornata di totale libertà per le donne, in cui i poveri uomini sono assaltati famelicamente dalle ragazze in età da marito (per Capp: dai quindici ai novant'anni circa).

Prese in giro il "paterfamilias" americano nella persona di *Pappy Yokum*, genitore di Li'l, debole quanto simpatico, succube di *Mammy Yokum*, la moglie, vecchietta energica, intenta a preparare pozioni magiche per il suo figliolone.

Blondie e *Dagwood* di Chic Young.

Anche la fiaba del "buon vecchio Sud" fece le spese dell'amabile revisione di Al Capp, che lo dipinse come un territorio abitato da gente rozza e incolta, conformista e nutrita di pregiudizi, nonostante le apparenze di una sana e traboccante vitalità.

Quando Al Capp cercò un editore che tenesse a battesimo



Uno spiritoso autoritratto di Al Capp.

le sue storielle, urtò contro alcuni dinieghi; gli si rispondeva che non sarebbero piaciute, che un villaggio come Dogpatch era troppo insignificante per destare l'attenzione del pubblico... Invece la novità consisteva proprio nel fare di Dogpatch l'ombelico degli Stati Uniti, lo specchio dell'America ingenua e viziosa; nel far riconoscere, in ogni suo paesano, qualche tipico cittadino di New York o di Chicago.

I temi preferiti, e cioè la contesa, sempre aperta, tra i due sessi per egemonizzare il potere domestico, le lotte di classe, la rozzezza della gente di campagna, la vanità di quella cittadina, non erano certo dibattuti con profondità; ma qualche abile scorcio li coglieva in modo abbastanza veritiero.

Capp si abbandonò a criticare la moda femminile (un'in-

Al Capp, il creatore del famoso *Li'l Abner*.

Il *Sadie Hawkins Day*, giorno dell'allegra "caccia all'uomo" nel villaggio di Dogpatch.

tera puntata fu dedicata alla nascita e all'evoluzione degli abiti a sacco), descrisse statisti alle prese con il ridicolo problema della sistemazione dell'harem di un marajà in visita nel loro paese, oppure con quello della deportazione dei gangsters in Italia. Gangsters che, per una banale idiozia dei responsabili, finiscono a Roma in Georgia, anziché nella nostra capitale.

Menò, fino ai limiti del possibile, il can per l'aia a proposito del fidanzamento tra Li'l e Daisy; e li fece sposare solo diciassette anni dopo il loro primo incontro, tanto che la gente fu colta di contropiede e, sorpresissima, protestò vivacemente per l'inattesa novità. Allora Capp fu costretto a pubblicare, il 31 marzo 1952, un articolo su "Life" spiegando perché gli era parso opportuno unire finalmente in matrimonio i due stagionati promessi.

In questo ambiente, che sarebbe piaciuto a Erskine Caldwell per collocarvi i propri personaggi, si muovono altre pittoresche figure: *Ol-Man Mose*, un bizzarro profeta paesano, estroso e apocalittico; *Wolf Girl*, perfida e combattiva. Ma nel musical ricavato dalle vicende di Li'l Abner (e nel film che ne ricalca le orme) si è tenuto conto anche degli *shmoo*, animalucci dolcissimi e servizievoli, baffuti, simili a grosse palle biancastre, che nei *cartoons* di Capp costituiscono l'apertura verso il surreale, la fantasia libera e sfrenata.

Nel musical, in seguito a una serie di complicatissimi eventi, essi devono venire sacrificati per salvare Dogpatch dalla distruzione. E allora si parla di "shmooicidio", qualcosa che ci

richiama, sia pure alla larga, il tremendo ed egoistico genocidio. Una prova di piú che Capp rimane sempre al margine dei suoi obiettivi e che non scende mai nel loro centro, per frantumarli con una vigorosa nerbata, preferendo soltanto accennare alla loro esistenza.

Non ha mai detto interamente pane al pane e vino al vino, ma si è approssimato abbastanza all'idea di un *comic* politicizzato, per alcuni anni saturando l'esigenza di un fumetto in certo qual modo impegnato. Aprí insomma la strada a un nuovo genere di *comics*, che teneva conto delle esperienze dei giornali umoristici, salaci e pronti a schiaffeggiare con la caricatura gli idoli del momento. Piacque, perché procurava la sottile illusione del coraggio e della sfrontatezza.

Fu, in altri termini, la traduzione in chiave fumettistica del clima di blande riforme che caratterizzò l'America dell'anteguerra; ma, di proprio, ebbe soprattutto il pregio di uno spiritaccio succoso, anche quando le facce di Fiorello La Guardia, Bernard Shaw, e Winston Churchill furono impiegate per dar vita ad altrettanti personaggi che in qualche modo mimassero idee e azioni dei tre famosissimi uomini.

Uscí pertanto dai confini del suo paese, e gli accadde d'essere apprezzato dappertutto, se è vero che almeno sessanta

Al Capp sceglie una modella per il personaggio di *Daisy*.

quotidiani stranieri ospitano le *comic strips* di Li'l Abner, oltre ai novecento giornali americani che se ne contendono la pubblicazione. Successo non immeritato, perché, nonostante i suoi limiti, Li'l Abner è uno dei fumetti piú onesti e puliti comparsi finora.

LE REAZIONI DEGLI INTELLETTUALI

I fumetti, oltre al loro anonimo pubblico, costituito in tutto il mondo da centinaia di milioni di persone, hanno anche alcuni lettori d'eccezione. A parte il buffo caso di Mussolini che, privatamente, nutriva una vivace simpatia per le avventure di Mickey Mouse, mentre pubblicamente era costretto a rinnegarlo per la sua estrazione statunitense; a parte il caso di Eisenhower, che ci dicono essere voracissimo lettore di *comic strips*, vi sono parecchi intellettuali che nelle storie a fumetti trovano un piacevole svago, e che magari arrivano ad attribuir loro un notevole valore artistico.

Picasso è un inguaribile ammiratore di The Captain and the Kids, e si esilara come un fanciullo alla lettura delle loro comiche avventure; John Steinbeck, per quanto lo concerne, non ha nessuna difficoltà a manifestare il suo enorme divertimento nel seguire le vicende di *Terry and the Pirates* raccontate da Caniff, o a mostrar di apprezzare quelle di Li'l Abner, arrivando a scrivere che « Al Capp è senz'altro degno di reggere il confronto con Rabelais e Cervantes; di gareggiare, magari superandolo, con Laurence Sterne, e infine di essere assai piú degno di ogni altro scrittore del Premio Nobel ».

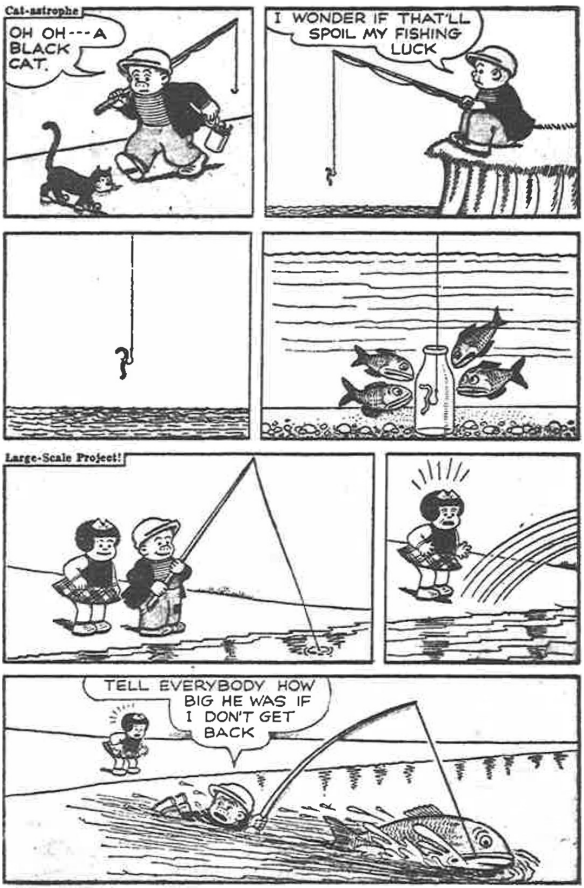
Per Li'l Abner, poi, sono in molti ad aver preso una cotta. Charlie Chaplin ha dichiarato che il popolare eroe è piú efficace di *Mike Fink* e piú simpatico di *Davy Crockett*. Un'affermazione simile, per chi sa che posto occupano nel cuore degli Americani questi due personaggi, ha un valore inestimabile. Piú cauto, Hemingway s'è accontentato di dire che « Li'l Abner è il prototipo del campione di rugby, il modello perfetto dello sportivo americano ». Chi s'è lasciato un po' troppo prendere la mano dalla sua ammirazione per questo eroe di carta è stato forse l'impetuoso e acre John Dos Pas-

sos: « Andrebbe tutto assai meglio se il nostro governo offrisse ai suoi esponenti piú importanti un abbonamento ai giornaletti contenenti le storie di Al Capp. Invece costoro non fanno altro che leggere il "Buon senso" e i bollettini informativi della Blair House. Le avventure di Tom Paine potevano forse accontentare i nostri vecchi, e i comunicati del

Dennis the Menace di Hank Ketcham.

signor Presidente possono servire tutt'al piú ai paesi della NATO. Per governare gli Stati Uniti è necessario Al Capp ».

Naturalmente Mickey Mouse miete molte vittime tra gli intellettuali; ne fu buon lettore Gide, e qui in Italia conosciamo un noto letterato che per il simpatico topo mostra una certa tenerezza: Andrea Zanzotto. Aldo Camerino testimonia invece un vivo affetto per il raymondiano *Rip Kirby*, mentre Oreste del Buono ha scritto parole entusiastiche sulle *strips* di *Dick Tracy*. A volte vi sono addirittura dinamicissimi uomini d'affari, per i quali è apparentemente impensabile ogni distrazione, che non solo si dilettano leggendo i *comics*, ma addirittura partecipano con tutto l'animo loro alle avventure che vi



Nancy and Sluggo di Ernie Bushmiller.

sono illustrate. Ricordiamo che Henry Ford, quando *Orphan Annie* smarrí il proprio cagnolino, telegrafò all'autore, Harold Gray, pregandolo di far di tutto perché l'orfanella ritrovasse il suo fedele compagno.

E il lamento del nostro Elémire Zolla, che nel suo "Eclisse dell'intellettuale" stigmatizzò l'amore portato ai fumetti da molti uomini di cultura, non è che l'isolatissima eccezione che conferma una regola abbastanza generale. Zolla, in parte a ragione se si guarda alla comicità di certo fanatismo, definí « piú desolanti dei lettori comuni di fumetti quegli "intellettuali" che pregiano Al Capp ».

Piú spesso gli anatemi provengono da fazioni politiche retrive. Ma apologie e stroncature si appaiano nella loro futilità: da una parte c'è il ripicco dell'intellettuale che vorrebbe, come sempre accade in lui, redimere ciò che in fondo non ha bisogno di essere redento, teorizzare e canonizzare, portandolo su un piano pari al proprio livello, ciò che ama ma teme appartenga a una sfera di interessi inferiori; dall'altra c'è la reazione di chi, politicizzando il fumetto e scoprendone l'indubbia carica polemica e la straordinaria comunicativa, ne teme l'azione e parla, al suo riguardo, di "veleno". Ma se è indubitabile che le "boutades" di Dos Passos sono addirittura irritanti, sono assai piú pericolosi gli appelli e gli allarmi di certi "intellettuali" fascisti che durante il ventennio osteggiarono del fumetto la sua èstrazione democratica, la sua provenienza americana.

POGO

Assieme a *Peanuts*, *Pogo* figura come il *comic* piú eccentrico e originale che compaia sui giornali americani. Walt Kelly fece il suo apprendistato alle dipendenze di Disney. Nel 1948 esordí in proprio con una delle serie piú belle e vivaci degli ultimi anni. Le storielle di Kelly sono ambientate a Okefenokee, in una palude della Georgia. I suoi abitanti usano un linguaggio curioso, un misto di borborigmi e di reminiscenze del discorso logico; si esprimono insomma come potrebbero esprimersi degli animali illuminati solo parzialmente dalla luce della ragione, che cercano di trarre dal fondo della loro

Pogo di Walt Kelly.
Piace agli intellettuali.

ancestrale natura gli elementi primari della comunicazione per elaborarli alla meno peggio e fonderli in un tentativo di dialogo organico.

Doveva succedere che a un certo punto psicologi e psicanalisti mostrassero di interessarsi a questo singolare esperimento, eseguito da Kelly, di fornire gli animali umanizzati di uno strumento espressivo adeguato al loro stato: un "quid medium" tra la complessa semantica del linguaggio umano e l'inarticolata e confusa voce delle bestie. Essi credettero di ravvisarvi il simbolo delle frustrazioni che fanno talora regredire gli esseri umani nell'intrico del subconscio e, in particolare, secondo questi esegeti, buona parte degli Americani. Pogo nacque infatti in anni di guerra fredda, quando la nube atomica poteva deflagrare con molta facilità, e magari stendersi sul cielo di New York. Da piú parti si parlava di una distruzione totale dell'uomo, piú che quantitativa (o numerica), qualitativa, nel senso che i superstiti sarebbero risprofondati nell'anno zero della coscienza. Qualche altro avanzò il suggerimento che Kelly potesse essere imparentato a Joyce, per l'impiego di monologhi smozzicati, in cui affioravano lembi di realtà, gocce del mare dell'oggettività in cui siamo tutti quanti immersi, secondo una tecnica già usata dal fumettista De Beck.

Ma forse Walt Kelly non ha mai voluto andare cosí lontano, né dar vita a un fumetto talmente problematico da suscitare l'interessamento di scienziati e critici letterari. Era evidente che anche il suo bestiario, come già quello di Disney,

alludeva alla condizione umana; ma in modo meno perentorio, cercando soltanto di porne in luce le incongruenze e le manchevolezze. Il coccodrillo *Albert*, un personaggio delle sue *strips*, simboleggia assai bene l'uomo inibito, costretto a reprimere il suo sanguinario istinto in nome di alcune regole di vita che egli, nei momenti di reazione, chiama "pregiudizi". Albert è stato fornito da madre natura di solidissimi denti e di un formidabile appetito. Mangerebbe, ovviamente, carne. Ma gli hanno insegnato che non sta bene divorare le creature del buon Dio. Per sopire gli stimoli della gola, cui frequentemente è soggetto, si limita a masticare un sigaro, ma, nella sua ipocrisia (che è quella di ogni uomo) non si rifiuta d'ingoiare distrattamente qualche bestiola che, in un momento di disattenzione, va a cadere nelle sue fauci; un alibi, come si può vedere, piuttosto ipocrita e vile.

Altro dato significativo è l'irresistibile vocazione a scansar le fatiche, comune a tutte le bestie che abitano la palude. Pogo è un fumetto raffinato, che interessa la borghesia colta. Ma anche Kelly è costretto a rinunciare all'arma della sapiente e calibrata ironia. Gli è assai piú facile affidarsi al fascino di un disegno acuto e gustoso, a metà strada tra la fantasia e una relativa aderenza alla realtà.

Annualmente egli pubblica presso l'editore "Simon & Schuster" di New York un paio di folti *books* delle avventure di Pogo. Molto noti sono "I go Pogo" e "The Pogo papers", due grossi successi editoriali. In qualche modo, Pogo può es-

Il soldato *Beetle Bailey* di Mont Walker.

Peanuts di Charles Schulz.
Piace tanto ai giovanissimi.

sere inscritto nel filone dei *limericks* e dei *nonsense* della letteratura di lingua inglese, con i quali dimostra di avere una certa consonanza. Oggi egli appare su oltre cinquecento giornali, tra cui l' "Herald Tribune".

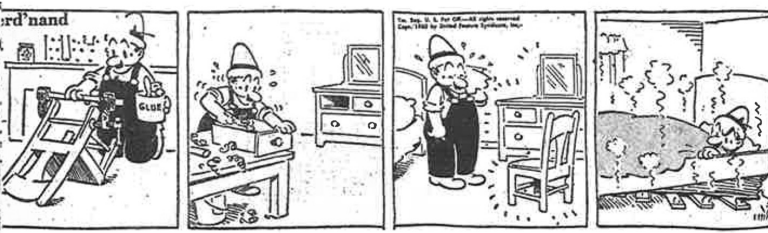
La natura intellettuale del fumetto di Kelly va ricercata nel fatto che, come acutamente si è osservato, l'umorismo nasce, piú che da situazioni movimentate e farsesche, dal disagio, dal perenne malinteso in cui si trovano a vivere gli abitatori della palude; un malinteso che, pur non rendendo drammatica la loro esistenza, la rende se non altro problematica e di difficile decifrazione.

PEANUTS

Se Pogo può indirettamente piacere agli intellettuali, *Peanuts* è stato pensato, disegnato e scritto per loro. Essi vi riconoscono le proprie deformazioni psicologiche, i timori, i complessi e le paure da cui sono affetti. Eppure Charles Schulz si serve, per agitare un cosí intimo e geloso mondo, di personaggi pochissimo appariscenti: un branco di fanciulletti assurdi ed inquieti che hanno la stessa funzione delle bestie di Disney e di Kelly. L'unico animale ospitato dalle vignette di Schulz è il cane *Snoopy* che, a somiglianza del Pluto disneyano, ha il sogno facile e volentieri, mentre dorme, immagina d'essere tutt'altro che se stesso: una bestia feroce, non certo un debole cane esposto alle pedate degli uomini. I ragazzetti hanno a loro volta dei personalissimi ticchi: *Schroeder* è un pianista che idoleggia Beethoven e marina la scuola per festeggiare come si conviene il compleanno del grande compo-

sitore. Egli soffre, come buona parte degli intellettuali, dell'incomprensione altrui e quindi della solitudine cui si trova costretto e in cui rimugina i suoi melanconici pensieri. *Linus* è un infante capace soltanto di tenere il dito in bocca, ma in compenso la sorellina maggiore, *Lucy*, è petulante e chiacchierina, un'indisponente femminuccia che non tralascia di disturbare i suoi amichetti ogni qual volta può farlo. *Charlie Brown* è invece il cretino di turno, dalla zucca enorme e durissima; tra l'altro, non è nemmeno sorretto dalla fortuna. Anche per lui si potrebbe fare il nome di un *character* disneyano: Donald Duck, evidentemente, soprattutto il Donald di un quarto di secolo addietro; con in meno, però, l'iracondia, e in piú una vena di malinconia e di consapevolezza per una inguaribile situazione minoritaria, di inefficiente costituzionale. Schulz non ha in verità dato vita a personaggi sbalorditivi e senza precedenti. Anche nei fumetti, "natura non facit saltus" e i caratteri fondamentali, nel passaggio da un *cartoonist* all'altro, subiscono modifiche rigorosamente logiche. Schulz conosce l'arte di attenuare quanto i suoi predecessori hanno invece dichiarato in modo esplicito, di sfumare i personaggi e di velarli di un'ombra di malinconia.

Pete the Tramp ha raggiunto anche i paesi del Nord Europa.

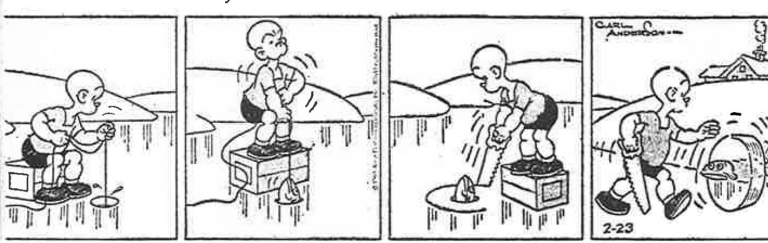


Ferd'nand di Mik compare su un quotidiano italiano.

Nei pannelli di Peanuts, anche i *tenagers* riconoscono le loro inquietudini. Sebbene creato solo dieci anni addietro, Peanuts oggi è in testa a quasi tutti i *comics* americani ed è pubblicato su circa quattrocentocinquanta giornali. Nella diffusione all'estero, vanta addirittura un primato che è difficile superare: tra periodici e quotidiani, le pubblicazioni straniere che lo ospitano sono oltre un centinaio.

Rispetto ai fumetti di alcuni decenni fa, esso conta su alcune varianti di notevole importanza che lo rendono piú accetto alle recenti generazioni. Se è vero che oggi si è costretti, dal progressivo congestionarsi e complicarsi della vita, a pensare di piú per affrontarla meglio, è innegabile che Peanuts (come già Pogo) rispecchia meglio l'attuale condizione di quanto non possa fare ad esempio un Superman. Peanuts suggerisce, quasi sempre, il dubbio: tiene la porta aperta sul domani, è un inquietante interrogativo da risolvere.

Il buffo *Henry* di Carl Anderson.



TARZAN

Tarzan è l'archetipo del personaggio moderno. Dopo il periodo in cui il fumetto si associò istintivamente alle farse cinematografiche, in auge nei primi anni del secolo, cercò, come del resto il cinema, altre vie. Tarzan nacque come personaggio completo, con una sua fisionomia precisa, frutto, come si sa, della fertile inventiva di Edgar Rice Burroughs.

Tutti conoscono la storia e le fattezze del giovane uomo bianco cresciuto nella foresta a contatto delle belve, di cui è divenuto amico. È una storia che per metà rammenta le imprese di Eracle fanciullo, per l'altra metà la leggenda di Orfeo. Tarzan salta di liana in liana, compiendo acrobatiche evoluzioni, lotta contro tribú crudeli e selvagge e contro razziatori bianchi. Il suo abito è succintissimo, ridotto a un francobollo di pelle di leopardo che ne scopre la guizzante muscolatura.

Il piú famoso dei disegnatori di Tarzan è stato Harold Foster. Tarzan, nato circa quindici anni prima, solo nel 1924, nella sua versione a fumetti, conobbe un incredibile successo. Altri disegnatori di buon talento, che prestarono il loro estro fantastico per dar vita alle vignette in cui si muove l'irrequieto personaggio, furono Rubimore e Hogart. Gli editori di questa celeberrima serie, all'inizio, non capirono il valore della carta che stavano giocando. E la loro sfiduciata perplessità si concretò in una dubitosa inchiesta tra il pubblico per sapere se esso riteneva opportuna la continuazione delle avventure di Tarzan.

Manco a dirlo, giunsero agli editori centinaia di migliaia di risposte positive, di calde esortazioni a non desistere, perché ormai Tarzan era entrato nella fantasia di tutti e, pur svol-

Tarzan AND THE LOST SAFARI

gendo la sua opera nelle remotissime foreste africane, tra scimmie ed elefanti, già si avviava a diventare un vero e proprio eroe nazionale: un simbolo di vigoria e generosità, di giovinezza avventurosa e di capacità di sbrigarsela da solo, un po' alla Robinson Crusoe, e molto alla *self made man* americano.

Un segno di questa sorprendente popolarità è da ritrovare nella decisione che presero i texani: battezzarono addirittura una delle loro città Tarzana, in onore di quel formidabile campione di americanismo attivo.

BUCK ROGERS

Buck Rogers nacque circa trent'anni fa; con *Gordon Flash*, può essere considerato il pioniere della fantascienza fumettistica. Da noi è poco conosciuto. Comparve saltuariamente su qualche pubblicazione, tra cui "Paperino", il vecchio settimanale edito da Mondadori. Eppure le storie di Buck Rogers, ribattezzato su "Paperino" *Elio Fiamma*, sono affascinanti. Il suo creatore, Dick Kalkins, è tutt'altro che un pasticcione avveniristico, che proietta gli estri di una fantasia scatenata sullo schermo di un domani impossibile. Sí, è vero, egli, qualche decennio addietro, osò porre su Marte il protagonista delle avventure di sua invenzione; ma lo tenne ben legato ad alcuni presupposti rigorosamente scientifici che autenticarono i rischiosi viaggi interplanetari, conferendo loro un'aria di sufficiente credibilità. Buck Rogers inaugurò la serie dei costumi spaziali a mezza via tra gli abiti medievali e la tuta del palombaro. Diversamente dal suo quasi coevo Gordon, non fu tuttavia disegnato con eccessivo scrupolo di veridicità; questa improntava soprattutto, come si è detto, il sottofondo scientifico, tanto che Dick Kalkins fece esplodere una vera e propria bomba termonucleare sei anni prima della deflagrazione di Hiroscima. Buck Rogers e i suoi compagni vagano nello spazio muniti di particolarissimi propulsori individuali che, a guisa di paracadute, essi portano sulla schiena, trattenuti da lacci che passano sotto le ascelle. Vestono corpetti aderenti, calzano stivaletti multicolori e coprono il capo con voluminosi caschi che li difendono dalle numerosissime insidie cosmiche.

Tarzan, uno dei primi personaggi del fumetto avventuroso.

Buck e, piú ancora, molti altri personaggi che gli fanno, come si dice in gergo teatrale, da spalla, hanno in sé, nei lineamenti, nelle pose, talora nelle psicologie, elementi caricaturali che non vengono mitigati nemmeno dalla ferocia e dalla violenza di certi episodi. Kalkins, a parer nostro, ha una gros-

Buck Rogers di Kalkins,
primo eroe fantascientifico.

sa importanza perché è forse il primo che per avventure drammatiche usa un tratto capriccioso e divertito (di qui, poi, prenderanno le mosse tutti i disegnatori della scuola di Chester Gould), diversamente da Raymond, diversamente anche dal duo Gray-Ritt che a *Brick Bradford*, come vedremo, prestò piú veraci e aitanti fattezze, seguendo addirittura i canoni della bellezza virile americana che allora furoreggiavano sugli schermi, creando croi belli come Robert Taylor. Oggi, Buck è disegnato da George Tuska.

Sulla scia dei celeberrimi "tre boy-scouts" delle dispense popolari, nel 1932 Lyman Young disegnò per il New York American la serie "Tim Tyler's Luck" (*Tim and Spud*). I due ragazzetti avventurosi, affiliati alla pattuglia dell'Avorio che per conto del governo presidia la foresta, ebbero, nelle loro traduzioni italiane, svariati nomi: furono dapprima *Tim e Tom*, poi *Cino e Franco*, per diventare piú tardi, al tempo dell'impresa africana, i "piccoli coloniali".

I primissimi racconti in cui questi due intraprendenti personaggi compaiono, con già assai marcate le loro caratteristi-

Dalla serie *Tim Tyler's Luck* (o *Tim and Spud*) di Lyman Young.

che, hanno una loro curiosa importanza nella storia del fumetto. Come, per la storia della pittura, il verrocchiesco "Battesimo di Cristo" è notissimo anche per la partecipazione del giovane Leonardo che vi disegnò un angelo, cosí nelle primigenie vignette di Cino e Franco, firmate da Lyman Young, riconosciamo inequivocabilmente il segno di un grande disegnatore di fumetti, che diverrà poco dopo un fuori classe: Alex Raymond. Nella storia "Sotto la bandiera del re della jungla", gli atteggiamenti dei personaggi, i loro lineamenti, e un pochino tutto il movimento all'interno dei singoli *car-*

toons, sono senza dubbio opera del giovane apprendista che esordisce anonimamente, in qualità di "negro" di un discreto, ma non eccezionale, disegnatore.

All'esordio, le vicende di Cino e Franco furono fantastiche ma unitarie e coerenti. Avventure, a ben guardare, assai simili a quelle che possono vivere i personaggi di una legione straniera, pur, naturalmente, con qualche apertura verso qualche invenzione abbastanza libera, non diversamente, del resto, da quanto accade ai legionari famosissimi di Pierre Loti che finiscono, in mezzo al deserto, per capitare nell'impossibile regno di Antinea. Qui, Antinea si chiama Loana, ma l'analogia è egualmente fortissima.

Durante il conflitto, Cino e Franco diventano marinai, e si prodigano nella lotta contro le forze dell'Asse, spesso sventando i piani di loschi spioni.

Uno biondo e liliale, l'altro bruno e forse piú saggio, essi hanno incarnato l'ideale del ragazzo avventuroso al servizio della collettività. Negli ultimi tempi, a Lyman si è associato Bob Young. Le avventure dei due ragazzi, come suole accadere per quasi tutti i personaggi piú annosi, sono spesso tirate per i capelli, semplicemente assurde. Proseguire per decenni raccontando quello che capita a due persone che agiscono piú o meno (salvo la parentesi bellica) sempre nello stesso ambiente, è impresa che mette a dura prova il dono immaginativo di qualsiasi *cartoonist*. Basti dire che qualche anno fa, Cino e Franco, dalla foresta dove svolgevano il loro normale servizio di vigilanza, finirono su un aerorazzo destinato alle esplorazioni spaziali.

Fratelli maggiori e piú seriosi dei vari "monelli" e discoli della letteratura comica a fumetti, hanno, nonostante tutto, ancor oggi un invidiabile seguito di lettori, e non soltanto fra i loro coetanei.

La letteratura infantile e giovanile s'è piú volte servita delle coppie di amici che con il loro mutuo soccorso ed esempio formano una unità valorosa e inscindibile. Lo stimolo associativo che promana da un binomio di persone che si integrano vicendevolmente può avere sottintesi freudiani: rappresentare di volta in volta la necessità di armonizzare la propria esi-

Little King di Soglow.

stenza con il correttivo di un'altra creatura, e alludere al rapporto amoroso, oppure, piú ampiamente, riferirsi alla necessità pura e semplice di una integrazione nell'habitat umano, tra i propri simili.

Come si conviene a due giovinetti dabbene, Cino e Franco evitano, nei limiti del possibile, l'omicidio. Il loro candore di imberbi mitiga la crudeltà delle vicende che si trovano a vivere, li rende leggeri e leggibili anche ai lettori piú piccoli. La loro età presumibile si aggira sui sedici-diciassette anni: al di là dell'infanzia, al di qua della virilità. Giovinetti che idealmente fanno parte della famiglia dei boy-scouts, essi sono sempre benevolmente disposti verso la vita: l'ottimismo è la loro regola, il loro costume. Al di qua anche di una esplicita sessualità, la loro forza e il loro limite consistono nell'appartenenza all'astratto limbo dell'adolescenza.

Piccoli cavalieri di un generoso ideale d'altruismo, senza famiglia e senza punto di riferimento al di fuori di ciò che rappresentano uno per l'altro, insegnano che nella vita quel che conta è dominare gli eventi, qualsiasi sia la situazione in cui ci si trova. Se fossero in possesso di una filosofia, sarebbe

Gordon e *Dale*, di Alex Raymond, tra gli antichi uomini delle caverne.

quella dell'azione, del gusto per ogni cosa che si compie. Sotto questo aspetto sono i piú hemingwayani tra i molti hemingwayani eroi del fumetto americano.

GORDON FLASH

È, per antonomasia, l'uomo sidereo, delle galoppate lungo le galassie, il personaggio piú glorioso della narrativa fantascientifica a fumetti. Ha avuto in dono, nascendo, un padre di eccezionali virtú: Alex Raymond. Capostipite di una scuola che potremmo definire naturalistica, Raymond possedette, accanto a una rigogliosa fantasia, qualità di minuziosa precisione che gli permisero di fare dei suoi personaggi fantastici creature per un certo verso credibilissime. Una macchina spaziale, con tutta l'assurda carica dell'inventiva sfrenata di Raymond, serbava tuttavia ben evidente la traccia di un'abilità fotografica: viti, bulloni, leve, chiavette, e insomma tutti gli aggeggi che si pensa debbano forzatamente arredare una nave spaziale, erano presentati con precisione e puntualità, con un'attenzione alla "eventuale" verosimiglianza che talvolta toccava lo spa-

simo. Raymond fu anche il vero creatore del divo a fumetti. *Gordon* è bellissimo, un essere che possiede virtú non inferiori a quelle di un personaggio interpretato da Rodolfo Valentino. Praticamente immortale, tuttavia il lettore è sempre sospeso nel timore che Gordon stia per soccombere.

Lordo di sangue, ammaccato, gli abiti nobilmente stracciati in seguito a qualche furibonda e generosa lotta contro i barbari e perfidi abitatori di qualche pianeta, o contro dragoni dall'alito infetto, il biondo eroe spaziale ha un cuore indomito, ma sensibile tuttavia al fascino femminile. Monogamico, come dovrebbe essere ogni bravo marito americano, a meno che non stia allestendo il proprio divorzio, ama – terribilmente riamato – *Dale Arden*, una deliziosa brunetta che lo accompagna nelle sue pazzesche escursioni; ma suscita gli appetiti di tutte le belle donne che risiedono sulle stelle. Infatti, quanto gli indigeni maschi sono repellenti, gravati da deformità disgustose come corna e code luciferesche, ventose, pinne, squame, zoccoli equini, e chi piú ne ha piú ne metta, altrettanto le ragazze posseggono una bellezza da mozzare il fiato; tutt'al piú, come *Aura*, figlia di Ming, imperatore di Mongo, hanno la pelle color zafferano, ma lievemente, appena velata di una dolce sfumatura che le rende simili a danzatrici giavanesi.

L'occasione per compiere il primo viaggio, Gordon la ebbe oltre un quarto di secolo addietro. Uno strano pianeta stava precipitando sulla terra; il mondo intero era in preda al terrore: in Arabia si pregava Allah di risparmiare l'umanità dall'immane disastro; in America la gente si assiepava disperata nelle piazze per sentire dalla voce delle ultime edizioni quale sarebbe stato il destino collettivo. Gordon e Dale non si conoscono; viaggiano su un aereo di linea, ciascuno preoccupato di se stessò, ignorando l'altro. Ma una meteora colpisce l'ala dell'aereo e questo precipita vicino all'abitazione di uno scienziato impazzito che sta costruendo un bolide da scagliare contro il misterioso pianeta per bloccare la sua marcia distruttrice. Egli crede che Gordon e Dale vogliano nuocere alla sua impresa e, pistola in pugno, impone loro di salire a bordo. Gordon e Dale, sopravvissuti al disastro aereo, sopravviveranno

Erotismo nelle avventure di *Gordon Flash*, nella versione di Austin Briggs.

al tremendo urto? Ovviamente, sí. E sul pianeta inizieranno le avventure spaziali di Gordon, accompagnato da Dale e dallo scienziato rinsavito, il dottor *Zarkov* (Zarro).

Anni piú tardi, Raymond (e successivamente anche Dan Barry) si scuserà presso i lettori per l'incongruenza del remoto inizio: un piccolo razzo bloccava la parabola di un astro che stava per polverizzare il mondo! Questo dimostra che Raymond iniziò la sua fatica badando piú al piacere dell'invenzione grafica che a quello della buona narrazione e dei suoi snodi logici.

Solo piú tardi, quando si accorge che la sua creatura sta diventando celeberrima, Raymond cerca di tramutare le iniziali feste di colori in racconti con basi piú serie; anche le psicologie vengono curate di piú, e la schermaglia amorosa tra Gordon e le principesse celesti si fa sempre piú scaltra e serrata. Zarro diviene l'amico del cuore del protagonista, un vero e proprio "alter ego", che ha spesso la funzione di valorizzare le virtú del suo sodale. Reciprocamente, essi si salvano dalle insidie, dagli agguati, dagli innumerevoli rischi che costellano il cammino degli avventurosi. Imperatore del pianeta Mongo

(quello su cui sono piovuti i nostri amici) è, come abbiamo detto, *Ming*: essere viscido e traditore, una specie di animale a sangue freddo con sembianze umane; egli avversa i terrestri in quanto ambisce al dominio dell'universo. Si scatena una lotta all'ultimo sangue tra Gordon e Ming. Alleati dell'uno o dell'altro, troviamo gli uomini marini, gli uomini leoni, gli uomini falco (questi ultimi, capeggiati dal pittoresco *Vultano*, ben deciso di piegare Dale alle sue voglie), gli uomini delle caverne, gli uomini della foresta, appartenenti ad altrettanti regni sottomessi al terribile tiranno. Poi, le avventure, su questa falsariga, proseguono indefinitamente e Raymond crea una scuola di disegnatori, tra i quali ricordiamo Mac Raboy, Don Moore e, eccellente tra tutti, Dan Barry che oggi ha praticamente preso in mano il personaggio di Gordon e lo guida con buon successo in una serie di episodi saporiti e vividi, dopo la morte di Raymond in seguito a un incidente automobilistico. Da ricordare anche il bravo Austin Briggs che sostituí Alex quando questi si trovava in guerra, imitandone cosí bene lo stile che pochi si accorsero del mutamento di mano.

Nello Ajello, in una sua ricca inchiesta sulla stampa per

Gordon in Spagna.

l'infanzia pubblicata da "Nord e Sud", così parlava di Gordon: « Uno dei pilastri della civiltà industriale americana, la favola dell'ago e del milione, affiora qui con contorni troppo lucidi, esasperati, irreali... Mongo è un regno nel quale le convenzioni della logica e della cronologia sono abolite, ma unicamente a vantaggio di un'incontinenza fantastica, di un folclore disegnativo libero da vincoli. Fanciulle discintissime (il clima metafisico in cui è tuffata la vicenda autorizza anche rapporti abbastanza espliciti tra Gordon e la sua donna), incredibilmente addobbate di amuleti; sagome prodigiose in movimento; passioni, potenze, superbie, superstizioni, credulità, tenerezze, audacie incommensurabili... ».

E davvero c'è tutto questo nelle avventure di Gordon; e ancora qualche altra cosa che manca nella fantascienza dei romanzi propriamente detti: la prepotente presenza dell'elemento femminile serve qui ad attenuare l'algido meccanismo di storie tanto fantastiche, tanto fondate su elementi pseudoscientifici. In verità, un soffio di umana – anche se appena accen-

nata, anche se ancora grezza – poesia rende Gordon piú amabile di un semplice e impudente visitatore delle galassie, piú vicino a noi, modesti mortali radicati ben bene coi piedi nel mondo.

BRICK BRADFORD

In Italia, *Brick* ha dovuto passare attraverso parecchie vicissitudini. Il suo nome fu, di volta in volta, *Guido Ventura*, *Giorgio Ventura*, *Marco Spada*, *Antares*. Comparve su "Jumbo", "Topolino", l' "Audace", l' "Avventura", "I Tre Porcellini" e l' "Ardimentoso". Durante la guerra fu contraffatto; le disposizioni fasciste sulla stampa gli vietarono, in quanto americano, la circolazione da noi. Allora, sulla falsariga dell'originale, il pittore italiano Cossio ne ricalcò alcuni episodi, e precisamente quelli che lo videro alle prese con i Vichinghi. In altre avventure, l'autore si fingeva che fosse italiano: Amedeo Martini; e, per truccare un po' il nostro biondissimo Brick, gli si tingevano di nero i capelli.

Brick fu ideato da William Ritt e disegnato da Clarence Gray. Fu una variante del personaggio "tutto avventuroso", amante dell'avventura per l'avventura. William Ritt era un uomo di mente fervidissima, geniale; Clarence Gray un disegnatore svelto, dal tratto sommario ma efficace, con uno stile inconfondibile. C'era qualche affinità esteriore fra Gordon, anch'egli biondo e assai bello, e Brick, fra Dale, fidanzata di Gordon, e *Dora*, fidanzata di Brick. L'analogia era anche evidente fra il personaggio raymondiano dello scienziato Zarkov, e il *Kalla Kopak* disegnato da Gray.

Ma Brick non viaggiava soltanto nello spazio, quanto piuttosto nel tempo. Con una macchina prodigiosa, egli compiva esplorazioni in tutte le epoche. La macchina era la leggendaria cronosfera, un fantastico derivato einsteiniano, incaricato di suffragare, sul piano della letteratura fumettistica, le teorie relativistiche. Ritt e Gray, sulla scorta del successo che poco meno di trent'anni addietro riscuotevano gli studi sulle antiche civiltà incaiche, fecero compiere a Brick un piccolo cabotaggio, quasi anno per anno, in quei remotissimi tempi

Brick Bradford di Clarence Gray.

e luoghi. Succedeva cosí di vedere il nostro eroe nei costumi piú assurdi e impensati, da quello di antico soldato romano a quello di vichingo, da quello di principe azteco alla tuta dell'esploratore spaziale proiettato nel futuro. Memorabile rimane la discesa "ad inferos" di Brick, quando penetrò negli atomi di cui è costituita una monetina di rame; tra l'altro, infatti, la sfera aveva il potere di aumentare o diminuire il suo volume.

Il personaggio di Brick, ad opera dello stesso Gray, ebbe due fisionomie lievemente diverse, a seconda della destinazione che avevano le sue *strips*; quelle settimanali, che apparivano nei supplementi della domenica, erano le piú complesse, non disgiunte da qualche pretesa culturalistica. Occupavano un'intera pagina, e pertanto Gray poteva meglio sbizzarrirsi nel costruire con piú sapienza le sue avventure; le altre apparivano sui quotidiani, cinque o sei vignette al giorno, ed erano piú alla mano e cordiali. Alle soglie del mondo magico (quella macchina prodigiosa era, in pratica, una bacchetta da mago Merlino), Brick era spesso imprevedibile e

affascinante. Perfettamente in bilico tra l'irrazionale e il razionale, denunciava quasi lo squilibrio di un mondo che vedeva insorgere dal suo seno la follia delle dittature, quando si scatenavano i mostri ancestrali dell'assurdità e dell'incubo. Brick, oggi disegnato da Paul Norris, appartiene a quella folta schiera di personaggi che in qualche modo prefigurarono l'avvento di un'era di follia. Ha un valore storico, documentario; ma non è privo di un interesse intrinseco, che scaturisce dalla sua ricchezza di spunti fantastici oltre che dall'impostazione (abbastanza desueta rispetto a quelle di tutti gli altri eroi) datagli dal duo Ritt-Gray.

La durata nel tempo di creazioni nate per soddisfare un'esigenza che parrebbe limitarsi a un dato di cronaca o tutt'al più di moda (gli studi sulle civiltà incaiche, maja e azteche, almeno per quanto riguarda la loro diffusione in quegli anni presso le masse, ebbero anche i caratteri riflessi di una moda,

Brick Bradford di Paul Norris.

non altrimenti dal gioco del jo-jo) dimostrano che gli autori devono avere considerevoli capacità mimetiche. I loro personaggi, rarissimamente pervenendo all'autonomia della genuina creazione artistica, sono soggetti alle variazioni di interessi. Essi devono essere aggiornati, e talora, a distanza d'anni, mutano anche fisionomia e dati somatici, com'è accaduto a Mickey Mouse che, nato senza coda, l'acquistò per strada, di mano in mano che procedeva lungo il cammino della maturità.

Ma Ritt e Gray disponevano per il loro arco di molte frecce, poiché avevano iniziato con Brick Bradford un discorso assai ampio, aperto a tutte le possibilità; la cronosfera, non conoscendo confini spaziotemporali, ha perennemente rinnovato il personaggio di Brick, perpetuandone la freschezza.

MANDRAKE THE MAGICIAN

Un certo illusionismo da fiera non ha mai trasformato *Mandrake* in una creatura demoniaca, appartenente al novero dei personaggi sadici, come da qualche parte, non molto tempo addietro, si è scritto. Al contrario, il suo stesso aspetto scanzonato (baffetti da vagheggino, capelli impeciati con brillantina solida, cilindro, frac, domino, bacchetta magica) rendono le sue avventure per lo piú spiritose. C'è, indubbiamente, un fondo di incubo in qualche allarmante vicenda che ha per protagonista il nostro mago, ma episodicamente, senza insomma quella continuità che è la vera caratteristica dell'elemento ossessivo. Quindi, per Mandrake, respingiamo la disinvolta definizione di "fumetto nero". Appartiene, semmai, piú a quel genere che da noi fu definito giallo-rosa, col sorriso che si alterna alla suspense.

Lee Falk e Floyd Gibbons lo immaginano nel 1934, e gli pongono accanto fin dall'inizio *Lothar* (ma in qualche versione fu chiamato, salgarianamente, *Moko*), un negro monumentale, dalla forza di cento elefanti che, dove non giunge la magia del suo amabile padrone, sopperisce egli stesso con l'uso delle pesantissime mani, poiché anche Mandrake, com'è regola costante della dialettica fumettistica, è un raddrizzatore di torti, sempre sulle peste di qualche avversario.

Mandrake di Phil Davis. Nell'ultima vignetta, in basso a destra, *Lothar*, il servitore negro.

CEDENTI — Per scoprire il mistero della spirale verde, Mandrake vi si getta dentro ed è trasportato nel mondo verde di XMYX i cui abitanti soffrono di emicramie prodotte dalle macchine del dr. Pell. Ai confini del mondo verde si avvicinano minacciosi i rossi nemici: i Elamz.

In Francia hanno grande successo le avventure di *Sherlock Holmes*.

Mandrake (qualche volta, da noi, lo si chiamò anche *Drakeman*) venne in Italia disegnato da Phil Davis, un disegnatore non genialissimo, ma abbastanza corretto e fantasioso per rendere piacevole un personaggio in fondo non troppo impegnativo. Piuttosto grossolano nella sua impostazione, destinato al pubblico meno avvertito, Mandrake, nella vita, se la cava come può. E molti si sono domandati quale regola presieda ai prodigi di cui, assai spesso, pare essere dimentico, salvo l'usarne o addirittura l'abusarne quando sono perfettamente inutili. Talora, trovandosi in grosse difficoltà, ricorre felicemente ad essi, talaltra, ripetendosi un analogo caso, è costretto a far leva sul prezioso appoggio di Lotar; e ogni tanto spreca le sue magiche risorse per compiere qualche miracolo dozzinale, ciarlatanesco, per strabiliare qualche insipiente che lo osserva stupefatto.

Le sue prime avventure che conoscemmo ce lo presentarono in lotta contro il *Cobra*, un pazzesco essere dall'aspetto di mongolo che viveva in un inaccessibile maniero da cui si apprestava a sottomettere ai suoi voleri tutta la terra. Mandrake si misurava con un avversario di pari forza, avendone alla fine ragione. Phil Davis si degnava di spiegarci che il suo pupillo era dotato di magia bianca, vale a dire nascente da una retta volontà, intensificata a dismisura, capace di generare veri e propri miracoli, ma sempre condizionati al buon fine dell'impresa; il Cobra invece attingeva i suoi avernali poteri dalla magia nera, una forza diabolica, e operava implicitamente vigilato dall'ombra del maligno.

Una volta, quel che accadeva nei *cartoons* di Phil Davis aveva l'aria di accadere veramente, di essere una realtà effettiva, anche se provocata da un semplice gesto di Mandrake. Oggi non piú; ci viene invece spiegato fino alla nausea che ciò che succede è mera illusione e si arriva talora al piatto espediente di mostrarci ciò che vedono gli occhi della persona suggestionata da Mandrake e ciò che realmente si verifica in quel momento: la realtà e la sua sovrapposizione ipnotica.

Compagna di un gentiluomo tanto ben vestito, dagli im-

Il *Cobra*, acerrimo nemico di *Mandrake*.

peccabili modi, azzimatissimo, è la principessa *Narda*, suo degno "pendant", sovrana di un immaginario regno da collocare con tutta probabilità verso i Carpazi, comunque nell'Europa Centrale: un regno da operetta, di gusto appunto mitteleuropeo. Per questo suo amore deve sopportare le gelosie dei regnanti circumvicini che la fanno goloso oggetto delle loro aspirazioni dinastiche, sognando di fondere due blasoni e due troni, ma piú spesso di stringere al petto la stupenda e bruna Narda.

Non sempre Mandrake diverte, a volte è piuttosto uggioso; si salva proprio in virtú delle sue ingenuità, delle sue incongruenze. È un personaggio da favola moderna (non per niente in Spagna è stato ribattezzato *Merlin el mago moderno*),

con tutti i difetti e i pregi della favolistica minore: volgare assurdità e misterioso fascino.

THE PHANTOM

La corda dell'avventura, già suonata con *Tarzan*, *Buck Rogers* e compagni, poteva, nel 1936, essere ancora tentata con profitto. La bizzarria s'era scatenata fin dalla nascita del fumetto: ne erano sortiti personaggi impossibili; ma la gamma dell'impossibile è pressoché infinita, e il rosso *Uomo Mascherato* vi si inserí con arroganza, avocando a sé quell'attenzione che il pubblico tributava ad altri personaggi. Occorreva un pimento nuovo, qualcosa che stimolasse palati già provati da troppi sapori non eccessivamente pungenti.

Lee Falk e Ray Moore (cui piú tardi subentrò Wilson Mac Coy) confezionarono la loro creatura sulla base di una ricetta accuratamente studiata: un pizzico di avventure poliziesche, una manciata di avventure in paesi esotici, un pugno di avventure al limite dell'assurdo; vale a dire un po' di "G. Men", un po' di Tarzan, un po' di Gordon. Ecco *The Phantom*, lo spettro in carne ed ossa, "l'uomo ombra", balenante come una saetta, il cui marchio infuocato è il teschio, la sigla impressa nella carne di chi riceve un pugno dal mitico personaggio. Tutti credono che egli sia immortale, poiché da almeno quattro secoli la sua figura guizza fra gli alberi secolari, passa indenne sulle sabbie mobili, raggiunge ovunque i nemici dell'onestà. In realtà, esistono almeno venti generazioni di uomini mascherati. Il primo, durante un viaggio per mare, ebbe distrutta la famiglia dai pirati e fu l'unico superstite di un immane massacro.

Giurò, approdato sulle coste dell'India, che avrebbe dedicato la sua intera esistenza alla vendetta, lottando sempre, in nome della giustizia, e che avrebbe imposto identico giuramento ai suoi discendenti. Celato il volto da una mascherina nera, fasciate le membra atletiche da una guaina fiammante, egli si ripete di generazione in generazione. L'ultimo, quello appunto dei nostri giorni, possiede un cavallo bianco, un lupo addomesticato a guisa di fedele cucciolone,

The Phantom in Spagna.

due fulminanti rivoltelle, una dolcissima fidanzata a nome *Diana Palmer* e quando veste in borghese si fa chiamare signor *Walker*. È il progenitore di *Batman*, di *Misterix*, di *Flash*, e degli italiani *Asso di Picche* e *Amok*, tutta brava gente che assomiglia al "fantasma".

Egli ha creato il suo regno nella giungla. I suoi fedelissimi sono costituiti da una tribú di pigmei, i *Bandar*, pacifici e onesti, ma pronti a saettare le loro frecce quando la causa del bene è in pericolo. Ai limiti della foresta, le scolte dei Bandar vigilano. E non appena vengono a sapere di qualche misfatto, il rullo dei tam-tam, antichissimo telegrafo senza fili, varca gli spazi, di tronco in tronco, lungo il territorio piú selvaggio del mondo, fino alla caverna del Teschio, dove l'Uomo Mascherato amministra la giustizia fra le tribú avversarie, modera e regola la vita associativa all'interno della grande selva.

Egli non conosce le virtú della democrazia; le elezioni avvengono, sí, ma soltanto mediante una lotta annuale: la giun-

gla vuole che vinca il piú forte tra i contendenti. E i selvaggi che aspirano al titolo di monarca lottano in un drammatico corpo a corpo con l'Uomo Mascherato. Ma costui, aitantissimo, da quattro secoli ha ragione della furia belluina dei figli della giungla.

Mentre i popoli di colore esigono sempre piú autonomia e autogoverno, l'Uomo Mascherato perde mordente, si fa un personaggio ancora piú assurdo e remoto, confinato nel limbo della fantasia pura.

In questi esseri evocati da misteriose penombre a esercitare una giustizia violenta, al di fuori delle leggi civili, e nati quasi tutti nel decennio fra il 1930 e il 1940, si può cogliere la crisi di sfiducia nel potere costituito che colse gli Americani al tempo del gangsterismo, quando l'F.B.I. com'è oggi era ancora soltanto un'utopia, il germe stento e incerto di un organismo ancora lungi dalla fioritura. Oggi sono sopravvissuti alle necessità che li avevano generati, ma sono ormai stanchi, avulsi da un qualsiasi riscontro con qualsiasi realtà. *Superman,* come vedremo, nonostante incarni bizzarramente anche lui la giustizia, vive di un'altra vita, configura anche diverse aspirazioni e, forse, altre illusioni.

SECRET AGENT X-9

Anche *X-9*, sulla carta d'identità, mostra d'essere figlio di Alex Raymond. Era un agente silenzioso e discreto; alto, bell'uomo, tetragono al richiamo femminile, piaceva moltissimo alle ragazze, ma era praticamente invulnerabile di fronte alle armi della loro seduzione. Procedeva meticoloso nelle indagini, senza guardare in faccia nessuno. Un tantino troppo freddo per essere simpatico, X-9 fu anche disegnato da Charles Elanders, un disegnatore vagamente analogo ad Alex, di cui però mai pervenne ad eguagliare la bravura.

Tra gli altri che vi posero le mani, c'è da ricordare N. A. Fonsky, Mel Graff, piú vicino alla scuola di Milton Caniff e Paul Norris. Con Graff, X-9 si chiamò anche *Phil Corrigan*, diventando piú sbarazzino e anche piú gagà. In questa versione X-9 è tuttora vivo e vegeto, anche se assomiglia un

X-9 firmato da Mel Graff.

JAG VILL OM MÖJLIGT HA BISTER LEVANDE!
DÄR ÄR HAN!
STOPP! ANNARS SKJUTER JAG!
EN BYLING!
HALT!
JAG TRODDE VAGNEN VAR TOM – MÅSTE LÅTSAS VARA DÖD!
JAG TRÄFFADE TYDLIGEN!
JUST DÅ PHIL HOPPAR DYKE TÅGET IN I EN TUNNEL...
JAHA!
MEN I DETSAMMA ÄR HAN INNE I DEN RYKANDE TUNNELN...
?
...OCH NÄR TÅGET KOMMER U IGEN ÄR BISTER FÖRSVUNNEN
HAN MÅSTE HA GÖMT SEJ MELL VAGNARNA!
HAN KAN INTE HA HOPPAT AV – DET VORE SJÄLVMORD! NEJ, HAN HAR SÄKERT GÖMT SEJ NÅGONSTANS LÄNGRE FRAM. JAG FÅR FÖRSÖKA SMYGA MEJ PÅ HONOM.
NÄR POLISEN STICKER UPP HUVUDET SKA HAN FÅ!
I SÅ FALL LIGGER HAN PÅ LUR – OCH JAG MÅSTE ANV DA KNEP SOM HAN INTE SK LE TVEKA ATT TA TILL!

po' troppo ai vari *Johnny Hazard*, *Terry*, *Steve Canyon*, e mostra soverchia tenerezza per la propria segretaria.

Raymond, quando ideò le avventure dell'agente segreto, fece di costui un pretesto per una vacanza e una distrazione dopo il tripudio di colori in cui si immergeva disegnando i pannelli di Gordon. Doveva essere un riposo, per lui, dar vita alle tradizionali storie poliziesche, riprodurre ambienti piatti e banali, *slums* e ippodromi, bar di periferia e bische, case malfamate e appartamenti signorili, comunque luoghi reali e credibili che potevano essere ricostruiti sulla scorta di qualche fotografia.

E così Raymond si abbandonò al sottile piacere di disegnare minuziosamente stoffe da passeggio, tratteggiando spine di pesce o "principi di Galles", acconciando le chiome delle sue eroine secondo gli ultimi dettami dei parrucchieri nuovaiorchesi.

Al posto dei fucili disintegratori usati su Mongo, banali Colt a sei colpi; al posto degli uomini-salamandra, poveri gangster di periferia decisi di guadagnarsi la giornata con qualche colpo di mano.

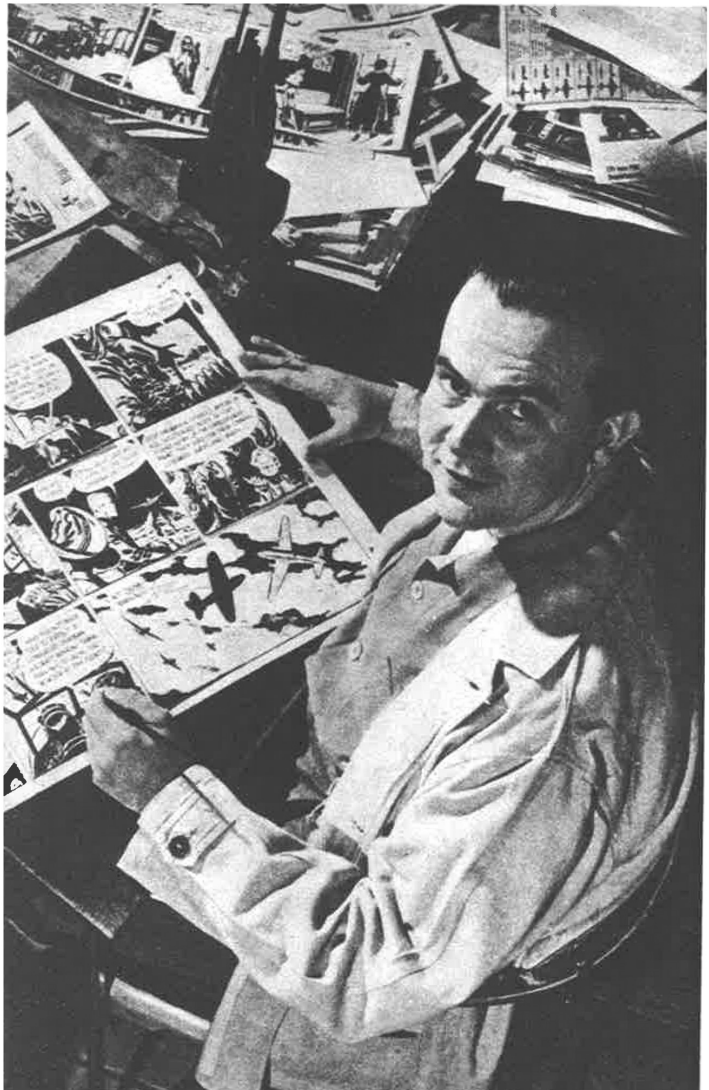
La fantasia riposava, e intanto prendeva voga un personaggio di poliziotto che più tardi Raymond avrebbe fatto rivivere, quasi tale e quale, nei panni di *Rip Kirby*.

TERRY AND THE PIRATES

Attorno a Milton Caniff si è creata una leggenda; anzi, il principale personaggio creato da Caniff è proprio Caniff. In America lo idolatrano come pochi altri, e si sono ingegnati di coniare innumeri definizioni che gli calzino a pennello: la migliore, nonostante tutto, rimane quella di "Marco Polo in pantofole".

Infatti, Caniff ama moltissimo descrivere terre lontane, ma, un po' come il nostro Salgari, parla di remotissimi meridiani e paralleli stando tranquillamente seduto nella sua bellissima casa. Caniff ha un archivio d'eccezione, addirittura pauroso. Foto e documentazioni di prim'ordine sui paesi dell'Asia in cui ama situare le sue avventure sono la "voce" che più fre-

Caniff al lavoro.



Terry di Caniff, in un'avventura bellica.

quentemente ricorre nei suoi schedari; ma anche tutto ciò che ha attinenza con i progressi tecnici dell'aeronautica è inventariato e sistemato con cura e ordine straordinari, e un po' tutto quello che in genere ha attinenza con la vita e i regolamenti delle forze armate statunitensi. Le piú belle storie di guerra create da Caniff erano lette da centinaia di migliaia di soldati americani sparsi su tutti i fronti di lotta; *Terry*, nervi d'acciaio e capacità amatorie notevolissime, era il perfetto paradigma di ciò che ciascun fantaccino, aviere o sommergibilista avrebbe voluto e dovuto essere.

Caniff è addirittura un po' stratega: predisse, tra le tante cose, anche l'invasione della Birmania da parte di truppe aviotrasportate, e arrivò a impostare, sulla carta, una vera e propria guerra magnetica per la quale il Ministero della Marina si onorò di richiedergli un esauriente rapporto. Caniff, durante la guerra, si trovò ad essere in quarantena, come un lebbroso, poiché i suoi archivi portavano bene in vista il "top secret" che oggi vieta l'accesso nelle cittadelle atomiche. Chi andava a trovarlo, era costretto a sottoporsi a una lunga procedura, alla fine della quale gli si concedeva un permesso speciale.

Nel 1934, all'inizio della sua folgorante carriera di disegnatore di *comics*, Caniff pensò a Terry come a un avventuriero che batteva i mari asiatici infestati dai terribili pirati

cinesi. Le storie erano crudeli e orripilanti, ma tuttavia sempre molto elaborate e meditate, con un pizzico di raffinata intelligenza. Progressivamente, anzi, egli calcò ancor piú la mano sul tasto della violenza sanguinaria, finché le proteste dei benpensanti non ne mitigarono gli eccessi. Ma erano gli

Caniff si è ritratto fra alcuni suoi personaggi.

anni in cui molti altri personaggi parevano arrendevoli a usare l'omicidio come regola di vita, e venivano gettati allo sbaraglio nella mischia umana. Non per nulla, erano anche gli anni che preparavano il secondo conflitto mondiale. Coulton

Waugh, il piú autorevole storico americano dei fumetti, situa l'insorgere della tendenza al granguignolesco piú tardi, tra il 1941 e il 1945, cioè appunto nel periodo della crudeltà scatenata su tutto il mondo. Non siamo d'accordo; i personaggi piú efferati, come lo stesso Terry che il Waugh porta a so-

Una modella in posa davanti a Caniff.

stegno della sua opinione, sono antecedenti al conflitto, e del resto si sa che una guerra non sboccia dal nulla e che la malapianta del sadismo mette profonde radici prima di vigoreggiare in una lotta a sangue. I prodromi della guerra vanno dunque cercati "ab origine", al tempo della nascita di Terry, negli anni immediatamente successivi alla grande depressione economica, quando l'Europa organizza la sua forza dando vita

ad alcune dittature che tenteranno di portare la loro minaccia anche al di là dell'Atlantico.

Caniff può essere accusato di peccati di gusto, di crudezza, anche di cattiveria; ma non certo di approssimazione. Il grande esploratore Roy Chapman Andrews ha sempre giudicato ineccepibili, dal punto di vista della verosimiglianza, le sue storie, e del resto, oltre all'archivio, oltre agli innumeri scaffali zeppi di libri di viaggi, Caniff possiede un repertorio di riviste specializzate (si dice che sia abbonato ad oltre 60 di esse) che è raro trovare persino in una pubblica biblioteca.

Quando Terry, dalle schermaglie con la pirateria gialla, si trovò a dover passare a più impegnativi scontri con i Giapponesi, godemmo forse di alcuni dei suoi *cartoons* più perfetti; e davvero certi scorci di battaglia nella foresta, certe visioni di aeroplani che volano sulla jungla, e taluni episodi, anche marginali, di vita soldatesca, hanno il vigore rappresentativo dei migliori film di guerra. Il parallelismo esistente tra l'ottimo "Obiettivo Burma" di Raoul Walsh e i fumetti di Caniff si risolve forse in qualche punto a favore di quest'ultimo, poiché le sue storie erano ancor più stringate e succose, e la guerra vi appariva in modo più realisticamente vivo, con meno retorica e più rigore e fedeltà.

Se è vero che prima di stendere una puntata, Caniff si documentava leggendo una ventina di libri, possiamo spiegarci il perché del suo straordinario successo. Raccontiamo altrove che cosa accadde quando egli decise di far morire un'amica di Terry, *Rave Sherman*; che cosa successe quando si trovò a dover decidere sulla sorte di *Burma*, ex collaborazionista: decisione che fu presa a seguito dell'intervento di Lord Mountbatten; e che cosa infine successe quando Terry, per i suoi meriti straordinari, fu promosso sul campo.

Nella mitologia del fumetto, Terry è un personaggio chiave, la cartina al tornasole che ci permette di capire molte cose sulla psicologia di massa, sulla concrezione in determinati simboli delle aspirazioni collettive, sulle frustrazioni cui possono andare soggette, o sulla loro eventuale soddisfazione.

L'estrema libertà di cui gode il fumetto, la fluidità delle psicologie che caratterizzano i suoi eroi, sono altrettanti ele-

Steve Canyon di Caniff.

menti che consentono a questi di spostarsi dalle regioni dell'avventura pura a quelle di un "engagement" di natura politica, senza impoverire i propri tratti essenziali. Terry, in questo senso, è la piú bella dimostrazione di come il voltafaccia da avventuriero a galantuomo, e addirittura a difensore della patria, sia assai facile. Non occorre far scoppiare crisi all'interno di anime sconvolte; basta soltanto porre i galloni sulle maniche dell'uomo che vogliamo spedire in guerra, ed egli potrà immediatamente dimostrare la sua fondamentale onestà, con l'identica gratuità che gli era servita prima ad essere ambiguo e capace di commettere peccati non precisamente veniali.

STEVE CANYON E JOHNNY HAZARD

A latere del piú celebre Terry, Caniff situò, in altre serie, un personaggio abbastanza analogo: *Steve Canyon*, aviatore statunitense. Le sue avventure sono lievemente piú sbrigliate di quelle di Terry, rispondono forse meno a quell'esigenza di scrupolo professionale che qualche volta ha strutturato le storie di Caniff in un raccontare analitico. Canyon è un bravo ragazzo, ma la bravura non vuol dire pochezza, e il suo cervello lavora almeno quanto i suoi pugni e le sue pistole che normalmente riposano assai poco. A fine guerra, egli si trova in Estremo Oriente, "in partibus infidelium", nelle terre occupate dalle forze U.S.A.

Si riaccende il traffico di stupefacenti, il banditismo assume le forme subdole che un'intera tradizione di letteratura popolaresca ci ha insegnato essere proprie dei peggiori campioni di quegli indigeni.

Superman si sveste degli abiti di *Clark Kent.*

Anche Canyon ama le donne, forse in misura eccessiva e, ancor piú, è riamato; sono belle predone, procaci ausiliarie, perfide contrabbandiere, astute spie internazionali, ambigue emissarie del comunismo sovietico, ritardatarie e proterve cultrici dell'ideologia nazista, a sbarrargli il passo per farlo cadere nelle loro braccia. Spesso ci riescono, e spesso sono sincere. Ma, altre volte, il desiderio di accendere in lui nobili sentimenti verso la propria persona nasconde l'intenzione di distrarlo dai suoi impegni professionali piú immediati, che sono quelli di assicurare alla giustizia (meglio se a quella statunitense) i piú loschi ribaldi che infestano tali esotici territori.

Johnny Hazard, dovuto al bravo Frank Robbins, merita un cenno benevolo, anche se è troppo evidentemente inserito nella linea di sviluppo dei personaggi di Caniff, da Terry a Steve; un *character* poco autonomo, certo, ma disegnato con bel garbo e finezza, piacevolissimo, piú leggero e variato delle altre due piú illustri matrici.

SUPERMAN

La genesi di *Superman* (la domanda: perché è nato?), le radici di questo personaggio che ha inondato i giornali di tutto il mondo e che viene spesso citato come campione esemplare della letteratura fumettistica, possono trovare chiarimento in una breve indagine sociologica, condotta sull'uomo medio statunitense del 1938.

Il superomismo, in una società ormai palesemente avviata al matriarcato, è la valvola di sfogo, il sogno impossibile di milioni di piccoli uomini repressi e frustrati, che anziché baloc-

carsi, come ambirebbero, con le avveniristiche apparecchiature spaziali su cui riversano il loro sogno inesausto di grandezza, sono costretti a maneggiare i rubinetti e i pulsanti delle cucine ultramoderne.

Lo "staff" formato dallo scrittore Jerry Siegel e dal disegnatore Joe Schuster (e Wayne Boring) si mise in moto per gettare in pasto alle folle una creatura fantastica che liberasse i complessi nietzschiani del pubblico americano. Era il 1938. Superman, compiendo il suo ingresso nell'Olimpo dei fumetti, sfondò una porta aperta: era atteso, atteso da molti anni. La trovata piú geniale del duo Siegel-Schuster fu certamente quella di sdoppiare Superman. Nel senso che costui, quando non esercitava le sue prerogative superumane (vestito dell'indistruttibile e aderentissima tuta azzurra che abbiamo tutti imparato a conoscere), fingeva di essere un oscuro, mediocre, pauroso giornalista, un certo *Clark Kent*, occhialuto e timido, represso e introflesso, misogino e incolore. A parte il fatto che nessuno ha mai compreso il motivo per cui Superman deve ogni tanto rimpannucciarsi in borghesissimi abiti, celandosi dietro la fragile facciata del giornalista cuor d'oro ma fifone, bisogna convenire che, dal punto di vista pubblicitario, l'idea fu formidabile.

Il mondo è pieno di Clark Kent, stipati negli uffici gomito a gomito eppure chiusamente individualisti, ciascuno intento a covare un segretissimo sogno di potenza, pronto ad evadere, magari durante il sonno notturno, verso le mete piú astruse e grandeggianti. Questa schiera (pressoché infinita) di persone dabbene con un rametto di umanissima e comprensibile follia alimentata dalla reclusione, dalla dura gabbia in cui si trovano a dover trascorrere, ora su ora, tutte le loro giornate, trovava in Superman la perfetta proiezione del proprio stato d'animo disagiato e, insieme, sempre pronto a sperare, a levarsi alto sulla grettezza della quotidianità.

Se Superman, come tanti suoi colleghi delle *strips*, esercita la giustizia fra gli uomini, possiamo pur dire che egli è investito di questo potere dalla sua stessa provenienza extraterrestre. In fondo, non è un comune mortale che si arroga sfacciatamente il compito di stringere nel pugno d'acciaio della

Superman, Batman, Robin e la *Bat-amazzone* presenti in una medesima avventura.

IMPROVVISAMENTE UN COLPO DI SCENA: UNA NOTA FIGURA ROSSO-BLU FA IL SUO DRAMMATICO INGRESSO...

LUTHOR DIVENTA IL PRIMO INQUILINO DI UNA PRIGIONE DEL FUTURO...

sua legge, umanamente opinabile, i propri simili. No, Superman è l'unico superstite di un pianeta distrutto da un terribile cataclisma siderale, Kripton. I suoi genitori l'hanno lanciato, quand'era soltanto un infante, fuori della zona gravitazionale di Kripton, racchiudendolo in un razzo atterrato in Ame-

Wayne Boring, uno degli autori di *Superman*.

rica. Supremamente forte, anzi addirittura invulnerabile, dotato di superpoteri (quali l'ultravista, l'ultraudito, l'ultraolfatto, e chi piú ne ha piú ne metta), gli viene naturale, essendo istintivamente in possesso di un ineccepibile codice morale, di porsi al servizio della dolente umanità. E conta poco osservare come nelle sue avventure spettacolari per ottenere plateali effetti, che agiscono interessando i lettori, egli sia costretto a tramutarsi in un formidabile pasticcione (piú volte, dovendo sbrigare un'intricata e grave situazione, l'arruffa ancora di piú, pittorescamente, pur di sfoggiare le sue eccezionali qualità, mentre sarebbe magari bastato un pizzico di umanissimo buon senso). Superman piace proprio perché non è il "primus inter pares" che può suscitare la gelosia dei "pares"; egli è il "primus" e basta, con buona pace di tutti.

A un kriptoniano infatti si può volentieri concedere ciò che non permettiamo ad un altro uomo: di essere piú forte di noi.

Nel suo duplice ruolo di Clark Kent e Superman, egli si

è legato d'amicizia con un paio di persone: i colleghi *Jimmy Olsen* e *Luisa Lane*. Naturalmente nemmeno costoro sono al corrente della duplice identità e credono di aver veramente a che fare con due persone profondamente diverse.

Di qui nascono i qui pro quo piú stantii, specialmente per-

Autocaricatura di Boring, tra *Superman* e altri suoi personaggi.

ché ripetuti da anni e anni; disguidi e incidenti che traggono la loro origine nel primo scambio di persona divenuto pretesto di un'opera letteraria.

Come tutti gli altri personaggi dei fumetti, anche Superman (molti in Italia lo conoscono come *Nembo Kid*) fece il

suo bravo servizio di guerra. In un momento in cui tutti dovevano rendersi utili, e a nessuno era lecito restare a leggere sul giornale che cosa accadeva sui vari fronti mondiali, Superman diede le lezioni piú vigorose della sua carriera. Non sempre agí con la dignità comportata dal posto che occupava nella gerarchia sociale (uno dei primi, indubbiamente) ma, novello Cincinnato, si abbassò, pur di stimolare col suo esempio anche i neghittosi, a fare magari lo spazzino purché a tutti fosse chiaro che la patria in armi andava servita in ogni modo, compreso il piú umile d'essi.

Superman, tra i molti artisti che si prodigano nel raccontare le sue avventure, ha trovato in Wayne Boring uno dei piú gustosi e vividi. Per placare l'insaziata richiesta di goderselo in tutte le salse, Superman è apparso alla televisione americana nell'interpretazione di George Reeves, l'attore morto poco tempo addietro, e sulla sua singolare figura sono state imperniate una serie di trasmissioni radiofoniche, cinque per settimana. Oltre che dai quotidiani e dai periodici di maggior circolazione in tutto il mondo, egli è stato reso noto anche dall'enorme diffusione avuta dai fascicoli quindicinali, venduti a milioni di copie, interamente dedicati all'esposizione delle sue fantasiose vicende. Pur con tutti i suoi equivoci, pensiamo tuttavia che Superman un qualche beneficio l'abbia pure esercitato, insegnando la modestia, o meglio ammaestrando che la modestia è spesso il complemento dell'uomo forte.

BATMAN

Bob Kane, nel 1939, decide che è il momento di dare il via a *Batman*. The Phantom aveva riscosso la simpatia di un'infinità di persone; perché non riproporne il suggestivo cliché, con quel minimo di modifiche sufficienti ad evitare l'accusa di plagio? Batman rientra perfettamente nella categoria degli "uomini mascherati". Ma il suo costume è in particolar modo sinistro, poiché tutto in Batman arieggia l'odiosa figura del pipistrello: dal cappuccio munito di due bestiali e aguzzi orecchi, al mantello plissettato che finge due ali vampiresche. Deve incutere terrore ai gangster, e quindi deve apparire odioso

Una sequenza delle avventure di *Batman*, di Bob Kane.

e temibile: tanto odioso che, per i piú, è divenuto il piú vistoso esempio del demoniaco fumettistico. Egli si serve, per i suoi acrobatici voli, di lunghe e sottilissime corde, usate come liane: un Tarzan cittadino, in fondo. Anzi, ancor meglio, un Phantom inurbato che invece di agire nella foresta agisce nella forse piú temibile giungla di asfalto, popolata di altre "bestie feroci", capaci di sparare a bruciapelo.

Altra variante rispetto al modello imitato, è la presenza, nelle avventure di Batman, del giovanissimo amico *Robin*, anch'egli mascherato, fedele assistente ed efficacissima spalla. Entrambi nella vita quotidiana, quando escono dai luciferei costumi, sono giovani dabbene e facoltosi, i signori *Bruce Waine* e *Dick Grayson*, che nessuno immaginerebbe capaci di compiere imprese cosí mirabolanti e rischiose. L'elevato tenore della loro vita sociale è anche l'alibi piú rassicurante per questi Zorro della metropoli, coadiuvati talvolta da *Kathy Kane*, la "bat-amazzone".

Lancelot Hogben afferma che Bob Kane ha difeso la creazione di Batman con queste parole: « Intendo, con la figura dell'Uomo Pipistrello, infondere nei cuori la paura dell'inferno ». E c'è da sperare che il risultato sia stato veramente tale da soddisfare cosí ambiziose intenzioni. Ciò che sappiamo con certezza è soltanto questo: pur essendo nato da troppi padri, Batman riesce ad attrarre e divertire. Per un fumetto "nero" non è cosa da poco.

Quattro anni dopo il lancio di Superman avviene quello di un nuovo eroe, questa volta in gonnella: *Wonder Woman* (la *Donna Meravigliosa*). Non è un prodotto casuale, ma il frutto di attente considerazioni svolte da una agguerritissima squadra di psicologi americani. Uno d'essi, Moulton Marston, affiancato dal disegnatore Harry G. Peter, si batté perché alla truculenza di cui si rendevano piú o meno colpevoli tutti gli eroi maschili si sostituissero la grazia, la dolcezza e l'avvenenza fisica di una bella ragazza. Dobbiamo considerare che il grosso dei fumetti è dedicato ai lettori maschi. Superman stesso, che pare un Mister Universo orgoglioso dei suoi guizzanti fasci muscolari, è per le ragioni che sono state esposte, un personaggio prevalentemente destinato in lettura agli uomini. Gli psicologi, accortamente, pensarono che una donna, munita piú o meno degli stessi poteri di Superman, avrebbe toccato un altro punto di forza su cui si regge il successo di tanti libri e di tanti film: l'amore. Superman lo si ammira, lo si stima, lo si invidia, gli si vuol bene come a un fratello. Ma la Donna Meravigliosa, graziosissima, la si ama; è una fanciulla che suscita immancabilmente deliziosi sentimenti nell'anima candida dei sempliciotti. E bisogna sempre tenere ben a mente che i suoi ultrapoteri (urtanti per noi Europei giustamente avvezzi a considerare la donna alla nostra stregua, al nostro livello) calzavano a pennello con l'immagine che della donna ci si forma in un ambiente di mammisti in cui Arcibaldo diventa il simbolo della condizione virile.

Non per nulla, in Italia, la Donna Meravigliosa è negletta. Ma in America, quando nel 1942 esordí sul "Sensation Comics", tenuta a battesimo da Marston e disegnata da Harry G. Peter (che anni prima aveva esordito come caricaturista sul "San Francisco Chronicle"), furoreggiò immediatamente surclassando tutti, persino il maggior fratello Nembo Kid. Il solito referendum svolto in questi casi le assicurò l'80% dei voti; il rimanente 20% andava tristemente spartito tra le altre stelle del firmamento fumettistico.

Wonder Woman, nei disegni di Peter.

RIP KIRBY

Rip Kirby si riallaccia in modo evidente a X-9; Raymond si limitò a intellettualizzare il vecchio personaggio, imponendogli occhialoni da "scienziato atomico", rendendolo meno impulsivo, maggiormente dedito all'indagine flemmatica. Non che Rip Kirby fosse inibito ad intervenire nel vivo delle mischie, anzi. Semmai, era signorilmente riluttante, preferendo

FORTS. I NÄSTA

a una solida cazzottatura il sottile lavorio del cervello. Quando occorreva, però, sapeva scendere in lizza sfoderando muscoli poderosi e una tecnica da lottatore veramente di prim'ordine.

Kirby fu realizzato per l' "American" di New York, e piacque subito molto. Pur lavorando per proprio conto, assomigliava straordinariamente a un agente dell'F.B.I. Egli segnava il passaggio dalla fase rozza e avventurosa, in cui il poliziotto era soltanto un bravo maneggiatore di rivoltelle, a quella scientifica e organizzata, in cui chi voleva assicurare alla giustizia i felloni salvando la pelle, oltre a una mira infallibile doveva possedere un cervello che funzionava e una discreta cultura.

Nei quadretti di queste storie Raymond collocò le donnine piú deliziose mai uscite dalla sua penna: giovani americanine, agili e scattanti, dai lineamenti dolci, i capelli chiari e gli occhi ammiccanti, munite di un efficiente maquillage, e di gambe perfette. Kirby vi si aggirava con la tranquilla indifferenza di Tarzan fra le tigri, salvo qualche bacio piú subito che sollecitato.

Il bravo Rip fu uno dei primi *characters* che incontrarono il favore del pubblico adulto italiano. La trama era sempre studiata con sagacia e discrezione; come avventure poliziesche, erano certo tra le piú sobrie conosciute.

Deceduto Raymond, il personaggio ha trovato in John Prentice e Fred Dickenson due fedeli esecutori, in grado, se non di rinnovarlo, di farlo almeno scorrere agevolmente sui binari tracciati dall'ideatore.

DICK TRACY

Nemmeno *Dick Tracy*, pur carico dell'esplosiva genialità di cui lo rifornì Chester Gould, nacque per generazione spontanea; il terreno da cui doveva nascere questo fiore era stato coltivato, anni prima, dal quasi omonimo Will Gould, creatore di *Bob Star*, il poliziotto dai capelli rossi.

Questo *character* era molto ricco di spunti ed estri inusitati. All'impettita serietà dei *cartoons* polizieschi, sul genere della

Rip Kirby nella versione di Raymond.

Kirby nella versione di Prentice.

"Radio-pattuglia" disegnata da Charlie Schmidt, Will Gould sostituí la deformazione espressionistica, alla Grosz, dei suoi personaggi: Bob Star, appunto, e l'ispettore *Morris*. Il segno era schizzato via lestamente, un po' sommario; si giocava molto sui contrasti di luce e i chiaroscuri animavano tutte le pagine.

Anche i canovacci o, se vogliamo dir di piú e meglio, le sceneggiature, risentivano di questa fresca violenza che squassava l'impianto tradizionale, il quale soleva svolgersi come un teorema, senza eccessivi trasalimenti, calmo e placido fino al termine della vicenda, in cui i *kidnappers* o i banditi da "rififi" si trovavano con le manette ai polsi.

Chester Gould su questa traccia affrontò il compito, nel 1944, di varare per il "Tribune" di Chicago un nuovo eroe poliziesco. Dick Tracy pareva intagliato nel legno: col profilo da pellerossa, naso rostrato, occhi aguzzi, cappello a cencio con l'ala abbassata sulla fronte, si manifestò subito come un duro, un poliziotto che non si sarebbe arrestato di fronte alla necessità di usare qualche sistema poco ortodosso per far cadere in trappola i topi che inseguiva. Dick è simile, quanto a contegno, a certi *detectives* incarnati sullo schermo da James Cagney: in certa misura, piú decisi e selvaggi degli stessi criminali; le avventure vertiginose sono raccontate con un piglio dinamico, velocissimo, dove la "suspense" ha la durata tutt'al piú di uno o due fotogrammi perché gli eventi precipitano, le sparatorie non hanno requie, i dinamitardi eseguono attentati su attentati.

La *Radiopattuglia* di Charlie Schmidt.

Evidente analogia tra un pugilato disegnato da Gould e un pugilato cinematografico.

Se Dick Tracy non può certo essere definito un parametro di bellezza maschile, è facile arguire che i suoi avversari devono essere esteticamente assai prossimi al rottame umano, al delirante incubo di un sonno agitato o all'immagine restituita dagli specchi deformanti delle fiere paesane.

Pensiamo a *Brow*, l'uomo che ha la fronte solcata da rughe profonde come ferite, che al posto delle orecchie ha solo due piccoli fori: un ex pugile, evidentemente, incattivito dalle batoste, deciso a farsi dare dalla vita, ora, con l'arma in pugno, ciò che non seppe ottenere adoperando i guantoni sul ring. Si è osservato che Chester Gould, soggettista e disegnatore, è uno dei massimi scrittori odierni. Le iperboli sono sempre sconsigliabili, ma in questo caso addirittura offensive: Gould è un formidabile artigiano e in qualche momento, perché no?, un rispettabile artista. Le sue virtú di scrittore sono tuttavia opinabili, poiché il talento di un *cartoonist* può essere tutt'al piú paragonabile a quello di un bravo sceneggiatore cinematografico. L'eccezionalità è dovuta alla peculiarità del disegno, originalissimo, nuovo, pieno di trattenuta forza. Si vedano i personaggi corali, i generici, delle avventure di Dick: oltre al già citato Brow, l'*Uomo senza volto*, il *Cervello*, la *si-*

gnora Pruneface, *Flattop*, i *Pently*, *Sparkle*, *Tess Trueheart*, *Bonny Braids*, tutte caratterizzazioni di assoluta novità pur nella modestia dei loro ruoli, nettamente in secondo piano rispetto al piglio da mattatore di Dick.

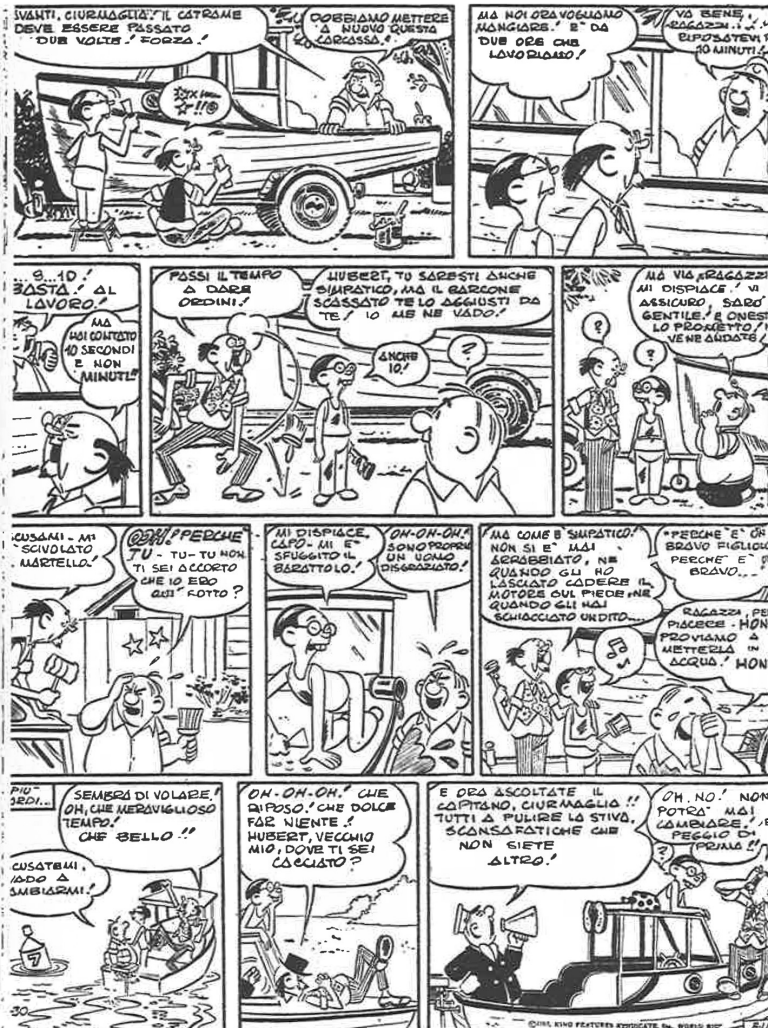
Ogni personaggio, per quanto accessorio, è per Gould un vero e proprio problema da risolvere. Nelle storie che egli racconta non c'è luogo per doppioni e iterazioni; ogni presenza va motivata psicologicamente e quindi graficamente, ogni episodio ha una sua rigorosa e vivida economia interna. Come un bravo generale schiera le pedine dei suoi soldati, cosí Gould muove i protagonisti nel suo finissimo gioco; perché la violenza, gli sprazzi sanguigni che accendono le vignette, riescono sempre a non involgarirsi, ad essere invece frutto di una necessità narrativa che non può venire elusa.

Dick Tracy, dell'ottimo Chester Gould, in piena azione.

UNA SELVA DI PERSONAGGI

Quasi sette decenni di storia dei *comics* non sono certo compendiati nella breve rassegna di *characters* esaminati da vicino. Quelli indagati "in vitro" finora ci sembra che meglio degli altri rappresentino, ciascuno per proprio conto, aspetti del costume che sono meno rilevabili in altri, magari egualmente belli da un punto di vista puramente grafico, o addirittura migliori. Tra quanti ci accingiamo a nominare o a caratterizzare con brevi cenni, mancano insomma i personaggi talmente carichi di attributi, positivi o negativi, da diventare emblemi, esponenti e campioni di una particolare mentalità: quella massificata, corale, che si esprime per grandi linee in alcune *strips*.

Vogliamo tuttavia menzionare la *strip* di *Barney Baxter* firmata da Bob Naylor e Frank Miller: avventure aviatorie con la presenza di personaggi semicaricaturali; il *Joe Palooka* di Ham Fisher, l'eroe "buono" per eccellenza, il "bravo americano", forte e munito di un coraggio leonino; il *Lone Ranger* di Fran Striker e Charles Flanders: un uomo mascherato del West, tutto ardire e impulsi nobili, protagonista di estenuanti galoppate; il *Dizzy Dog* di Sheldon Mayer; il *Kid Colt* di Jack Keller; il *Jim della foresta* di Alexander Raymond e, ora, di Paul Norris: una specie di guida africana, che vive bene soltanto nel centro delle foreste; l'*Arrowhead* di Joe Sinnott; *Nancy and Sluggo* di Ernie Bushmiller, due gustosi ragazzetti; *Little Jodine* di Jimmy Hatlo; la poliziesca *Radio-pattuglia* (legata ai tempi di Al Capone) di Charlie Schmidt. Ricordiamo ancora i vecchissimi *characters* di Bud Fisher, *Mut and Jeff*; *Abie Kabibble the Agent* di Harry Hershfield, primo esempio di *strip* avventurosa; e poi *Polly and her Pals* di Cliff Sterrett; *Mister and Mistress* di Clare


AVANTI, CIURMAGLIA! IL CATRAME DEVE ESSERE PASSATO DUE VOLTE! FORZA!
DOBBIAMO METTERE A NUOVO QUESTA CARCASSA.
MA NOI ORA VOGLIAMO MANGIARE! È DA DUE ORE CHE LAVORIAMO!
VA BENE, RAGAZZI... RIPOSATEVI 30 MINUTI!
...9...10! BASTA! AL LAVORO!
MA NON CONTATE 10 SECONDI E NON MINUTI!
POSSI IL TEMPO A DARE ORDINI!
HUBERT, TU SARESTI ANCHE SIMPATICO, MA IL BARBONE SCASSATO TE LO REGALI DA TE! IO ME NE VADO!
ANCHE IO!
MA VIA, RAGAZZI... MI DISPIACE! VI ASSICURO, SARÒ GENTILE! E ONESTO LO PROMETTO! VENITE ANDATE!
CUSANI - MI SCIVOLATO MARTELLO!
OOH! PERCHÈ TU - TU - TU NON TI SEI ACCORTO CHE IO ERO QUI SOTTO?
MI DISPIACE, CAPO... MI È SFUGGITO IL BARATTOLO!
OH-OH-OH! SONO PROPRIO UN UOMO DISGRAZIATO!
MA COME È SIMPATICO! NON SI È MAI ARRABBIATO, NE QUANDO GLI HO LASCIATO CADERE IL MOTORE SUL PIEDE, NE QUANDO GLI HO SCHIACCIATO UN DITO...
"PERCHÈ È UN BRAVO FIGLIOLO PERCHÈ È BRAVO...
RAGAZZI, PER PIACERE - HO PROVIAMO A METTERLA IN ACQUA! HO
SEMBRA DI VOLARE! OH, CHE MERAVIGLIOSO TEMPO! CHE BELLO!!
CUSATEMI, VADO A CAMBIARMI!
OH-OH-OH! CHE RIPOSO! CHE DOLCE FAR NIENTE! HUBERT, VECCHIO MIO, DOVE TI SEI CACCIATO?
E ORA ASCOLTATE IL CAPITANO, CIURMAGLIA!! TUTTI A PULIRE LA STIVA. SCANSAFATICHE CHE NON SIETE ALTRO!
OH, NO! NON POTRÒ MAI LAVORARE... PEGGIO DI PRIMA!!
©1961 KING FEATURES SYNDICATE Inc. WORLD RIGHTS RESERVED

A. Briggs; la famiglia *Gumps* di Sidney Smith, bozzetto di modesta vita familiare; *Harold Teen* di Carl Ed: un fumetto i cui personaggi, per lo piú, sono rappresentati da ragazzetti che parlano un loro particolare gergo; *Winnie Winkle* di Mike Branner; *Moon Mullins* di Willard, una "serie" un po' andante, di tono melodrammatico; il perfetto *Little King* di Soglow; i fanciulli del comic *Smitty* di Berndt; la famosa *Orphan Annie* di Harold Gray, una deliziosa bambina dagli occhi profondamente ingenui, amica di un cagnolino e di una bambola; le spiritose avventure domestiche di *Blondie* e di *Dagwood* di Chic Young; *Bobby Sox* di Marty Links; la "serie" della *Rondine dei mari* dell'arguto Darrell Mac Clure; *Annibale* di Ad Carter; il ritrattino femminile di *Giulietta Jones* di Stan Drake; il *Gatto Felix* di Pat Sullivan; il cow-boy *Hopalong Cassidy* di Dan Spiegle. Aggiungiamo inoltre *Cisco Kid* di José Luis Salinas; il fantasma *Casper* di Stan Lee e Dan De Carlo; *Fritzi Ritz* (il nostro *Eugenio Bellidee*) di Ernie Bushmiller; *Big Ben Bolt* di John Cullen Murphy; il wallaciano *Ispettore Wade* di Lyman Anderson; la piccola orfanella *Betta* (in America: *Little Annie*) di Forgrave e Darrell Mac Clure; *Audax*, guardia canadese a cavallo, di Zane Gray, Allen Dean, Charles Flanders, Jim Gary; il *Prince Valiant* di Harold R. Foster; il *Giudice Morris* di Bob Brent; *Skeezix* di Frank King; *Jim Hardy* di Dick Moores; *Ella Cinders* di Charlie Plumb e Bill Conselmann; *Henry* di Carl Anderson e Percy Crosby; *Dennis the Menace* di Hank Ketcham; *Tom and Jerry* di Fred Quimby, Joe Barbera e Bill Hanna; *Roy Rogers*, il cow-boy, di Al Mc Kimson; *Hubert* di Dick Wingert; *Little Lulu* di Marge's; *Bonnie* di Joe Campbell; il signor *Barnaby*, munito di due fragili alucce, di Crockett Johnson; il soldato *Beetle Bailey* di Mont Walker; *Ferd'nand* di Mik; *Penny* di Haenigsen; e *Rex Morgan* di Bradley e Edginton: personaggi, quasi tutti, statunitensi.

Alcuni di questi *characters* appaiono quotidianamente in quelle che a stretto rigore si devono considerare le *strips* vere e proprie: cinque o sei vignette giornaliere in cui si svolge una brevissima storiella o si articola una sintetica puntata di una magari lunga storia; da esse si dovrebbero distinguere i

Hubert, un "travet" statunitense, di Dick Wingert.

paginoni dei supplementi settimanali. Ma, nell'uso comune, spesso con *strip* si intende una serie di pannelli di indefinita lunghezza. Tanto piú che ogni personaggio di successo, anche se inizialmente nato come "serie" sintetica e compendiosa, finisce poi per dipanarsi in avventure fluviali, complicatissime. *Comic-strips* è una formula che in pratica ormai appartiene ad ogni produzione, di qualsiasi misura. Dopo la perdita dell'accezione umoristica subita dal termine *comic*, oggi le storie divertenti sono definite *funnies* "tout court".

ALCUNE DATE

Sulla scorta di alcune ricerche (peraltro da noi non del tutto condivise) condotte da Coulton Waugh, il famoso storico dei *comics*, possiamo ripartire in sette periodi la storia dei fumetti: dal 1896 al 1909 si assiste alla prima affermazione di questo fenomeno; la molla che lo determina è la necessità da parte di alcuni quotidiani statunitensi di cambiare la loro formula, di rinnovarsi, catturando nuovi lettori tra i bambini. Dopo i primi timidi tentativi, l'invasione si fa massiccia, dilaga sulle pagine di molti giornali.

Negli anni dal 1910 al 1914 si assiste alla penetrazione dei *comics* in altre direzioni, e poiché anche gli adulti cominciano ad apprezzarli, tendono a modificarsi secondo gusti meno bambineschi. Il clima soltanto favolistico dei primissimi anni viene sostituito da sempre piú esatti riferimenti al mondo quotidiano, anche se questo viene deformato, caricaturato, idealizzato.

Fra il 1915 e il 1928, la loro diffusione si allarga a macchia d'olio raggiungendo anche i piú infimi villaggi della provincia americana. Il dilatarsi della loro espansione dalla città alla campagna comporta nuovi mutamenti d'indirizzo, un abbassamento del tono generale per renderli accetti a gente meno smaliziata che richiede letture molto semplici e immediate.

Il periodo che va dal 1929 al 1932 è contrassegnato dalla presenza di Mickey Mouse e, fatto ancora piú importante in quanto il topo disneyano – come s'è visto – è il perfezionamento di altri *characters* dello stesso tipo, di *Buck Rogers* e di *Tarzan*. L'avventura, nel senso piú serioso del termine, en-

Little Lulu di Marge's.

tra a schiere spiegate nel mondo dei *comics*. Dopo questa battuta d'avvio, rapidamente i *comics* avventurosi si moltiplicheranno e terranno banco incontrastati per almeno quindici anni.

Nel settennio dal 1933 circa al 1940, assistiamo alla loro maturazione, senza che accadano grosse variazioni nella domanda del prodotto. Vengono perfezionati tecnicamente, dal punto di vista editoriale, e offerti sul mercato con grande successo i *books*, veri e propri libri a fumetti, talora piuttosto voluminosi. Spesso, come quelli che raccolgono le avventure di Li'l Abner, ottengono la prefazione di notissimi scrittori: John Steinbeck o altri. Durante gli anni della seconda guerra mondiale che vedono l'intervento degli Stati Uniti, cioè dal 1941 al 1945, si accentua la predilezione da parte del pubblico per le vicende orride che riflettono gli aspetti piú crudeli della realtà, e il "fumetto nero" spadroneggia quasi indisturbato.

Dopo il 1945, con il ritorno a un clima piú tranquillo – anche se la guerra fredda vi insinuerà presto il suo nucleo di ghiaccio – i "fumetti comici" tornano in voga. Il loro "revival" è clamoroso.

Potremmo infine considerare un ottavo periodo, quello che va dal 1948 ad oggi, sebbene il Waugh nelle sue ripartizioni cronologiche si sia fermato al 1945. Nel 1948 nasce Pogo, due anni dopo Peanuts. Il fumetto intellettuale ha fatto il suo ingresso nel mondo dei pannelli colorati, tra le *funny pictures*. Il suo successo impone, almeno in parte, il ridimensionamento

di molte storie costrette ad allinearsi, se vorranno sopravvivere, sullo scrimine che separa la dignità dalla volgarità.

Offriamo, in una essenziale tavola sinottica, le date di nascita di alcuni noti *characters*:

1896: *Yellow Kid*
1897: *The Captain and the Kids*
1899: *Happy Hooligan*
1902: *Buster Brown*
1905: *Little Jimmy*
1906: *Maud*
1907: *Mutt and Jeff*
1910: *Abie Kabibble the Agent, Desperate Desmond, Johnny Quack*
1911: *Krazy Kat*
1912: *Polly and her Pals*
1913: *Jiggs and Maggie*
1916: *Mister and Mistress*
1928: *Mickey Mouse*
1929: *Tarzan, Buck Rogers, Popeye*
1930: *Blondie*
1932: *Tim Tyler's Luck*
1933: *Gordon Flash*
1934: *Mandrake, Terry and the Pirates, X-9*
1935: *Donald Duck, Li'l Abner*
1936: *The Phantom*
1938: *Superman*
1939: *Batman*
1942: la *Donna Meravigliosa*
1948: *Pogo*
1950: *Peanuts*

I PERSONAGGI-CAVIA

Le date di cui sopra devono essere considerate come quelle in cui ogni personaggio, con già fissate definitivamente le sue caratteristiche piú importanti, inizia con regolarità la sua comparsa. Infatti i *cartoonists*, assai spesso, prima di pervenire

alla determinazione di un nuovo *character* procedono per prove, dando vita a personaggi-cavie, a vere e proprie sonde che devono stimolare una prima reazione da parte del pubblico. Sulla base di questo sondaggio, poi, il *cartoonist* darà vita al *character* definitivo che assumerà nome, tratti fisionomici e attributi spesso notevolmente diversi da quelli del personaggio-cavia. L'apparizione di quest'ultimo è normalmente episodica,

I *Plenty* e *Sparkle* di Gould.

limitata a poche avventure, oppure addirittura a qualche *strip* isolata di tre o quattro vignette, pubblicata su un quotidiano minore.

Ad ogni modo, lo scarto fra le primissime prove e i risultati definitivi è per lo piú ristretto a qualche mese, eventualmente a un anno. Quindi le date di cui sopra si devono considerare sufficientemente attendibili, tanto piú che per intendere gli sviluppi dei *comics* (i quali, come abbiamo piú volte affermato, vanno di pari passo con le svolte e i mutamenti dell'ambiente sociale in cui essi nascono e vivono) è sufficiente una datazione orientativa: dei punti d'appoggio che ci ser-

vano per guadarne la storia in tutta la loro estensione senza sprofondare nelle sabbie mobili della genericità.

Ipotecare il futuro dei fumetti, voler scoprire dove andranno a parare, ci sembra azzardato, anche se la conoscenza del loro passato ci permette di estrarne gli elementi per credere che, accanto a un maggior decoro formale, essi adotteranno probabilmente una funzione piú stimolante e positiva (quindi meno evasiva) nei confronti della società, sempreché questa intenda l'importanza dello strumento a propria disposizione.

I GIORNALI SU CUI APPAIONO

In un saggio dedicato ai fumetti, non si può trascurare il nome dei giornali su cui apparvero per la prima volta i *characters* piú importanti, o su cui comunque questi consacrarono la propria fama.

Nella pubblicazione di *comics*, si è distinto il nuovayorkese "World" che ebbe l'ardire di tenere a battesimo Yellow Kid e di ospitare The Captain and the Kids, mentre il rivale "Journal" (anch'esso di New York, come sappiamo) oltre a quei personaggi accettò sulle sue pagine anche Buster Brown e Little Jimmy. Rimanendo a New York, sono da ricordare il "New York Herald", su cui apparvero Lil Mose, ancora Buster Brown, e Johnny Quack; il "New York American", che ospitò Jiggs and Maggie, Blondie, Tim Tyler's Luck, Rip Kirby, e il "New York Tribune", su cui fece la sua apparizione Peter the Rabbit.

Sul "Saturday Evening Post" incontrammo Henry, il ragazzetto dalla testa a pera, non privo di una sua sconcertante saggezza, mentre il "Detroit Free Press", coraggiosamente, si segnalò per la pubblicazione di Pogo, Peanuts, Li'l Abner. Questi *characters* li ritroviamo sull' "Harper", e gli ultimi due anche sulla "Partisan Review". Pogo, invece, appare sull' "Herald Tribune".

L' "Inquirer" di Filadelfia pubblicò le *strips* di The Captain and the Kids disegnate da Knerr; il "Sensation Comics", la Donna Meravigliosa; l' "Examiner" di San Francisco, Little

Cino e *Franco* nella divisa della *Pattuglia dell'Avorio* (disegni di Lyman e Bob Young).

Gordon, disegnato da Dan Berry.

Bears and Tigers; e, infine, la "Chicago Tribune", Terry e Dick Tracy.

Se teniamo presente che non v'è quasi giornale o periodico statunitense che non bruci il suo bravo granello d'incenso al dio fumetto, questo breve elenco ha solo un valore orientativo; per integrarlo e perfezionarlo occorrerebbe un libro a sé.

I GIORNALI ITALIANI

Dal quasi preistorico "Giornale dei Fanciulli" di Pietro Thouar (un pezzo da museo che ebbe vita negli anni risorgimentali) alle attuali pubblicazioni come "Il Giorno dei Ragazzi", inserito settimanalmente in un quotidiano milanese, si è giunti attraverso graduali progressioni (i piú severi catoni le chiamano regressioni), che hanno permesso al fumetto d'insinuarsi, dapprima in punta di piedi, poi da dominatore, nelle pagine della stampa infantile e adolescenziale. Tra i primi giornali che ospitarono i *comics* ci fu "La Risata", un periodico che quasi non lasciò traccia di sé, dato che oggi se ne hanno per lo piú idee vaghe e solo pochissimi sono in grado di parlarne con cognizione di causa; apparvero anche "Pisellino", "Topolino", "Jumbo", "Rintintin", "Primarosa", "Bombolo", "L'Avventuroso", "L'Audace", "I Tre Porcellini", "Giungla", "Il Monello", "L'Intrepido", "Il Vittorioso", "Paperino", tutti nel decennio 1930-1940.

Di essi, "Rintintin", "Jumbo", "Primarosa", "Bombolo",

"La Risata" erano editi da Vecchi; "Pisellino", "Topolino" (dagli inizi del 1932 all'11 agosto 1935, data in cui passa alla Mondadori), "L'Avventuroso" e "Giungla", dalla Nerbini di Firenze; "Topolino" (dal 1935 in poi), "I Tre Porcellini", "L'Audace" e "Paperino", dalla Mondadori di Milano. Questi tre editori furono, all'inizio, gli zar del *comic* in Italia; poco dopo Vecchi si ritirava, e piú tardi anche Nerbini era costretto a chiudere i battenti.

A latere continuava ad uscire "Il Corriere dei Piccoli" che, pur avendo, assai prima della "Risata", ospitato *characters* di *comics* americani, aveva tuttavia rifiutato di ricorrere all'espediente delle parole circoscritte dalla nuvoletta, preferendogli le antichissime strofette rimate che arieggiano le filastrocche recitate dalle balie ai bambini irrequieti per addormentarli.

Sempre in quel torno d'anni, presero piede giornali per ragazzi come "Il Balilla" e "La Piccola Italiana", che cercavano di arginare fascisticamente i pericoli della propaganda ideologica democratica contrabbandata dai *comics* d'oltre Atlantico. A un certo punto nasce anche un giornale cattolico, "Il Vittorioso", diretto da Luigi Gedda. Contemporaneamente compaiono gli albums, cioè dei quaderni di diversissimo formato

Buck Rogers, edizione 1961.

The Phantom, nella versione di Wilson Mac Coy.

l'uno dall'altro, spesso a colori, in cui per lo piú si raccolgono le storielle pubblicate settimanalmente a puntate dai periodici per ragazzi.

Nell'immediato dopoguerra, i *comics* statunitensi – a motivo della presenza dell'esercito americano in Italia – riebbero voga. È il momento in cui il nostro paese viene invaso da "L'Italo-Americano Illustrato", "Robinson", "L'Avventura", mentre "Topolino" riprende le pubblicazioni interrotte poco dopo l'armistizio dell'8 settembre 1943. Sulle pagine dei giornali italiani, accanto ai già noti *Uomo Mascherato, Mandrake, Gordon Flash, Cino e Franco, Audax, Solitario della Foresta, Guido Ventura, Terry, Popeye, Mickey Mouse* e compagni, ecco apparire *Dick Tracy, Li'l Abner, Rip Kirby*, eccetera. Fiorisce tutta una serie di pubblicazioni a fumetti episodiche e marginali; sorgono, alla ventura, minime case editrici che vivono l' "espace d'un matin" e ingloriosamente scompaiono nel nulla da cui erano provenute, dopo aver stampato, assai spesso malamente, qualche *strip*. È da ricordare che Elio Vittorini, nella rivista di cultura "Il Politecnico", ospitò alcune *strips* di Popeye e del *Signor Barnaby*, il mite omino angelicato. Nel "Politecnico", i *comics* erano esempi di un linguaggio agile e vivace, degno di essere meglio conosciuto, nei suoi impieghi migliori, dagli uomini di cultura.

Anche oggi esistono, ma in assai minor numero, imprese di questo tipo: le piú solide restano, accanto alla Mondadori, quella che stampa il *comic* "Bunny" (in cui agiscono, assieme

a tanti altri personaggi, anche i *Tom and Jerry* dei cartoni comici prodotti dalla Warner Brothers), e l'altra che pubblica le avventure di *Brick Bradford* (divenuto *Antares*), dell'*Uomo Mascherato*, di *Cino* e *Franco*, di *Mandrake*, del *Gatto Felix*. Se ne è aggiunta, in quest'ultimo periodo, una nuova: pubblica, nell' "Ardimentoso", i pannelli di *X-9*, del *Principe Valentino*, di *Gordon*, di *Rip Kirby*, di *Brick Bradford*.

I fumetti stranieri trovano oggi ospitalità da parte di alcuni quotidiani: su "Telesera" incontriamo *Smilin Jack* di Zack Mosley, *Brick Bradford* di Paul Norris, *Rick O'Shay* di Stan Lynde, *Little Lulu*, la *Famiglia Filiberti* di Ray Helle; "Il Giorno" pubblica le storielle di *Patti*, *Carol Day*, *Buck Rian*, *Romeo Brown*, *Jiggs and Maggie*, *Superman*, eccetera. Su "Paese Sera" troviamo: *Flash Gordon*, *Blondie*, *Henry*, e qualche altra serie, mentre la "Gazzetta del Popolo" accoglie i pannelli delle avventure di *Brick Bradford*, del *Solitario della Foresta*, (ma, in questa sede, si chiama *Il Cavaliere Solitario*) e delle *Terre gemelle*, una storia fantascientifica firmata da O. Lobeck e A. Mc Williams, ripresa anche dal "Paese" che pubblica anche qualche altra *strip*. "Il Giornale del Mattino" ha

Rip Kirby di Prentice,
nella traduzione italiana.

"TEXAS! I AM HERE!
YIPPEEE-OHHH!
...EGLI È IL LEGGENDARIO EROE DEL TEXAS. E, DOPO LUNGA ASSENZA, FA RITORNO NELLA SUA PATRIA: "ECCOMI, O TEXAS!"

una pagina dove s'incontrano *Roy Rogers* di Al Mc Kimson, *Giulietta Jones* di Stan Drake, *Rip Kirby* di John Prentice, l'*Uomo Mascherato* di Wilson Mc Coy, *Blondie* di Chic Young, *Mandrake* di Lee Falk e Phil Davis, *Hubert* di Wingert. "Il Corriere Mercantile" di Genova pubblica: l'*Uomo Mascherato, Johnny Hazard, Beetle Bailey, Mr. Abernathy, Donald Duck, Scamp, Blondie*; anche qualche altro quotidiano ha aperto le sue pagine ai fumetti, seppure accogliendoli col contagocce.

Da noi, in questi ultimi decenni, si è tentato di dar vita a dei *characters* autonomi, svincolati dalla sudditanza a quelli americani: da *Dick Fulmine* dei fratelli Cossio, a *Tuffolino* (che durante la guerra sostituì Mickey Mouse) di Pier Luigi De Vita; da *Pecos Bill* di Raffaele Paparella e altri al *Corsaro Nero* di Rino Albertarelli e, più tardi, di Bernardo Leporini; da *Sandokan* di G. Moroni Celsi a *Kit Carson* di Walter Molino; da *Will Sparrow* di Cesare Avai all'*Asso di Picche* di Ugo Genero e Mario Faustinelli, fino ai divertenti personaggi di Jacovitti: *Mandrago il mago, Cocco Bill,* il pirata *Gamba di Quaglia,* eccetera.

DA ANTONIO RUBINO A JACOVITTI

Antonio Rubino è l'uomo che ha deliziato alcune generazioni di fanciulli con disegni personalissimi, estrosi, pieni di brio e di "verve" grafica; forse è il più originale creatore di *characters* di questo mezzo secolo in Italia. Iniziò dando vita per alcuni periodici infantili (in primis "Il Corriere dei Piccoli") a personaggi da filastrocca, puramente fantastici. Il suo segno rotondeggiante e stilizzato nasceva da una cultura liberty, obbediva a una civiltà grafica ricreando tuttavia fantasiosamente, all'interno dei suoi generici moduli, personaggi e oggetti che intendeva presentare al piccolo lettore.

Ebbe un mondo suo, curiosissimo, da porgere; e fu un favolista garbatissimo, incerto tra l'aderenza a un gusto puramente illustrativo, che servisse da commento ai testi, e l'impegno nella direzione del vero e proprio fumetto, che lo svincolava assai di più dalla soggezione alla parte scritta e gli per-

Pecos Bill, un personaggio noto in gran parte del mondo, è di creazione italiana.

metteva di sbizzarrirsi con tumultuosa forza fantastica. Tra i *characters* piú riusciti è da ricordare la figurina di *Polidoro Piripicchi*, un personaggio cui egli mostrò di essere assai affezionato e che tenne in vita per lungo tempo. Rubino resta a segnare, in Italia, il passaggio tra due momenti della stampa infantile e giovanile: quello, molto severo in complesso, ottocentesco, e quello, assai piú sbrigliato e impudente, dei nostri anni.

Altro personaggio italiano assai celebre è *Il Signor Bonaventura* di Sto (Sergio Tofano), sebbene anch'esso legato alla concezione, fedelmente seguita fino ai limiti della noia dal "Corriere dei Piccoli", dei pannelli commentati dalle strofette apposte in calce.

Giobbe, Craveri, i fratelli Pagot, De Seta, De Vita, Faccini, Angoletta, Manca (autore dell'arcinoto *Professor Lambicchi* il quale, con una pennellata di vernice di sua invenzione, materializzava qualsiasi oggetto o persona disegnasse), e qualche altro, furono i disegnatori che, durante l'arco di alcuni decenni, detennero il monopolio dei *characters* francamente comici nel nostro paese.

Negli anni della seconda guerra mondiale, fa il suo apprendistato su "Il Vittorioso" il giovane Jacovitti, esordendo con le avventure di *Pippo*, *Pertica* e *Palla*, tre compagnoni gioviali e avventurosi che si cacciano in una serie di esilaranti peripezie. Jacovitti all'inizio non ha una fisionomia ben precisa, il suo segno è ancora timido, esitante. Ma ci si accorge che tenta di immettere nei *comics* italiani alcune esperienze nuove, in parte derivate dall'umorismo (in quegli anni assai in voga) di tipo surreale, quello, per intenderci, tenuto a battesimo da periodici come "Il Marc'Aurelio" e "Il Bertoldo".

Ad esempio, egli poneva, sul piú bello delle storie che raccontava, dei cartelli in mano ai protagonisti: cartelli che riferivano direttamente qualche commento dell'autore sulla vicenda. Erano frizzi non sempre ben calibrati, a volte uggiosi, mossi da uno spirito da teatrino parrocchiale. Pure, il modo di inserirli era abbastanza nuovo per i *comics*. E Jacovitti, su quella strada, proseguí fino ad acquisire – arricchendo spunti narrativi e umoristici e perfezionando la propria scaltrezza grafica – una fisionomia a sé, conquistando un posto ben pre-

Un tipico disegno di Antonio Rubino.

C.O.N.I.
FAVORI
ASTA PUBBLICA
LAVORI

ciso nella storia di questo "genere". Spesso egli ama il pannello ampio, quasi un affresco, la vignetta maiuscola che invade tutta la pagina, gremita di personaggi intenti alle piú curiose operazioni e a scambiarsi battute di dialoghi surreali. Ognuno di questi pannelli richiede un indugio notevole per essere interamente letto e gustato; Jacovitti infatti rallenta l'azione del fumetto, la stempera in una serie di situazioni, prive di dinamismo, rovesciando completamente l'impostazione tradizionale che vuole il fumetto tutto velocità e vertigine. Semmai, egli sembra riattingere alle antiche e originarie sorgenti, al Yellow Kid di Outcault. Anche i dialoghi sono tutt'altro che essenzializzati: la parte scritta è gravosa, occupa, raccolta nella nuvoletta, buona parte del disegno. Di Outcault, Jacovitti ripete in certa misura anche il sadismo, sebbene piú bonario e casalingo.

Egli ama le mutilazioni, le ossa scarnificate, le gambe di legno, le stampelle, i coltelli infilzati nella schiena dei personaggi. La comicità, risolutamente cercata e spesso ottenuta, affranca tuttavia i pannelli dal marchio dell'orrore; resta soltanto questa curiosa e fantastica predilezione alla Brueghel che sottolinea ancor piú il gusto surrealistico di Jacovitti e lo pone senza dubbio tra i caricaturisti piú interessanti degli ultimi anni.

LE ALTRE NAZIONI

La storia dei *comics* nel mondo, salvo alcune varianti di poco rilievo, coincide con la storia dei *comics* negli Stati Uniti. Patria dei fumetti, essi ne hanno esportati a valanghe, dalla Germania al Giappone, al Sud Africa, alla Finlandia, alla Spagna. In tutti questi paesi, i personaggi piú amati e seguiti sono gli stessi di cui abbiamo parlato finora.

Ci sono sí anche alcuni *characters* autoctoni che in qualche modo si sforzano di rispecchiare le esigenze dei diversi popoli, ma hanno, solitamente, breve respiro; qualcuno ha ottenuto buon successo, come *Jane* .di Norman Pett, piatto forte del londinese "Daily Mirror". Ma la fortuna dei *characters* statunitensi è quella di riflettere tendenze e aspirazioni di una nazione ricca e invidiata.

Un paginone di vignette di Jacovitti.

Un fumetto italiano disegnato da F. Caprioli.

L'egemonia politica americana, specie sul versante occidentale del globo, è tale che l'americanismo è divenuto una norma di costume generale, valevole per tutti. Le danze statunitensi, le musiche nordamericane, la letteratura, il cinema, molti aspetti del costume americano sono pervenuti in Europa; e non si può dire che siano state la baionette alleate a portarli: sono beni – o mali – d'esportazione che valicano naturalmente le frontiere.

Per i popoli della depressa area europea, e in specie per i ceti piú poveri di questi popoli, l'agiatezza americana (le cui immagini balenano nei fotogrammi dei film) è lo splendido Eldorado, il mitico Eden che ci si deve sforzare di raggiungere.

È quasi un istinto quello che spinge a mimare certi atteggiamenti, da noi solo esteriori, ma in America invece strettamente connessi con il modo di vita locale. Si surroga, con essi,

alla carenza di quella sostanza, il benessere, che ci è oggi impossibile raggiungere.

Dietro alla grossa fortuna europea di Gordon e dei suoi colleghi, c'è insomma un motivo profondo che non va ricercato nel fascino dei pannelli multicolori, ma in quell'insieme di sollecitazioni che provengono dal desiderio di uniformarsi e conformarsi all'"american life", cosí come essa appare configurata ad occhi stranieri profondamente stupefatti e desiderosi di eguagliarne il fiabesco e luccicante splendore, ignorando il rovescio della medaglia: quanto insomma, di questa vita, dovrebbe contraddire qualsiasi ragionevole tentazione di assumerla a modello.

Una tipica vignetta "gremita" di Jacovitti.

Avventure aviatorie di *Barney Baxter*, di Bob Naylor e Frank Miller.

D'altronde, l'uomo eterodiretto, l'uomo massa bollato sdegnosamente dagli intellettuali, possiede di queste debolezze. E non ci sembra che il modo migliore per guarirlo siano le logomachie sciovinistiche dei molti protestatari di ieri e di oggi, ma il toglierlo dalla sudditanza alle forme migliorando la sostanza della sua civiltà, compresa la sua civiltà economica, il suo diritto di vivere, lavorando, con tranquillo agio.

In paesi orientali, come – sia pure in diversa misura – la Cina e l'India, in cui si compie uno sforzo massiccio per inserire nell'alveo della storia, e quindi della vita, masse che fino a ieri inutilmente battevano alle loro porte, i fumetti hanno naturalmente assunto l'aspetto di fenomeni circoscritti con estrema esattezza, impiegati rettamente, senza fanatismi e senza farisaici sdegni; talora, semmai, è forzato fin troppo il loro carattere di "servizio sociale".

Miki Muki (cioè Mickey Mouse) si trova in circolazione in

Giappone non come modello di un'irraggiungibile vita, ma come *character* concretamente spiritoso e vivido, come un intelligente "divertissement". Per contro, buona parte dell'uso dei fumetti in Cina rispecchia l'esigenza di comunicare con chiarezza alle masse analfabete i termini di nuove esperienze tecniche o scientifiche, come dimostra l'abbondante impiego di "tableaux" a fumetti nelle scuole e in tutti i vari istituti d'istruzione.

La Cina di Mao Tse Tung ha dato molto rilievo nei suoi giornali all'epopea di Si Yeu Ki, mitica rievocazione del viaggio compiuto dal pellegrino San Tang verso l'Occidente: una *strip* in cui si riflette, sia pure proiettata secoli addietro, la nuova mentalità cinese. Questa interminabile avventura di viaggi permette al lettore di prendere piena coscienza della propria identità etnica, e il personaggio di *Hing Tcho* raffigura un poco l'attuale proletario cinese. Louis Avenol ha scritto in proposito che essa assomiglia a "un immenso gioco dell'oca", da un luogo all'altro, da una situazione all'altra, in cui l'eroe *San Tang* sempre piú s'avvicina alla meta ultima del suo viaggio.

I FUMETTI IN FRANCIA

Alcune considerazioni a parte merita forse la Francia; un'antica civiltà, un'antica e diffusa cultura nazionale non possono temere troppo quella che molti definiscono l'insidia dei fumetti. In Francia, troviamo nelle edicole, a fianco a fianco, numerosissimi giornali che divulgano i *characters* statunitensi ed altrettanti che diffondono personaggi domestici, casalinghi, nati in terra di Francia, ad uso e consumo dei Francesi stessi.

Patria del "feuilleton", la Francia ha innestato sul troncone della letteratura popolare questa nuova allettante esperienza; si può dire che il fumetto sia il corrispettivo e la prosecuzione delle vecchie, fluviali storie, seguite da centinaia di migliaia, e forse milioni, di persone. I quotidiani francesi indulgono spesso nella pubblicazione di vecchi romanzi ridotti a fumetti.

Nell'immediato dopoguerra (ci informa Renato Giani in un suo accurato studio) vennero rilanciati Octave Feuillet e Ga-

ston Leroux. Le avventure di *Rouletabille*, sfoltite di un'abbondante metà delle loro cinquecento pagine, erano assai piú appetibili, e Antonin Artaud adattava alle nuove esigenze *Il Monaco* di Pierre Louis, mentre Cécil de Saint-Laurent, assieme alla moglie Claude Martine, rilanciava una trentina di "pastiches" di vecchi autori.

Nessun quotidiano francese che si rispetti, soprattutto se intende mantenere a un buon livello le sue tirature, da "Le Figaro" a "France Soir", si permette il lusso di trascurare le *strips* che vi trovano cordialissima ospitalità.

Esistono numerosissime pubblicazioni a fumetti. Anche in Francia, naturalmente, si stampa un giornale che ospita le storie disneyane; il suo titolo è "Le Journal de Mickey", sebbene molti preferiscano chiamare il piccolo topo con l'affettuoso appellativo di *Michel Souris*.

Tra i periodici piú seguiti troviamo:

"Tarzan" (vi si leggono le avventure del famoso personaggio di Edgar Rice Burroughs, quelle di *Buffalo Bill* firmate da René Giffoy, e molte altre. Ne è direttore Antoine Knapp).

"Donald" (esso pubblica, accanto alle avventure di *Donald Duck*, le *strips* di *Pete the Tramp*, ribattezzato *Le père Lacloche*, di *Mandrake*, di *Brick Bradford* a sua volta ribattezzato *Luc Bradefer*, di *Audax*, di *The Captain and the Kids* nella versione data loro da Winner. Il direttore è Gabriel Broussy).

"Zorro" (che ospita le storie del popolare personaggio disegnato da A. Oulié, quelle di *Capitaine Vif Argent* di Bob Dano, del *Sergent O' Brien* di Jean Pape, e numerose altre *strips*. È diretto da Jean Chapelle).

"Ames Vaillantes" (è rugiadoso, pubblica storielle edificanti per ragazzine, come *Une nouvelle aventure de Finette en Afrique* di Erik. Il direttore è Jean Pihan).

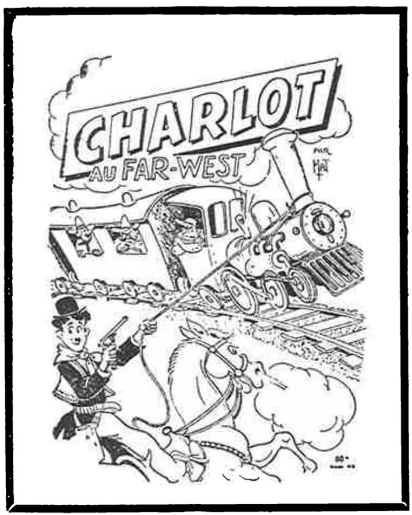
"Tintin" (in esso si incontrano: il personaggio di *Edwin Drake*, testo di Step con disegni di L. e F. Funcken, storie aviatorie come *Duel dans le ciel* di Albert Weinberg, *Rock Derby* di Greg, il *Colonel Clifton* di Raymond Macherot, le avventure di *Pat et Tom* – assai simili a quelle di *Cino e Franco* – di J. e F. Gall, le prodezze automobilistiche di *Michel Vaillant* ad opera di Jean Graton, le avventure di *Jimmy Tor-*

Pete the Tramp, il vagabondo di C. D. Russell, in versione francese.

rent di Raymond Reding, le comiche vicende del *Signor Spaghetti* di Attanasio e De Goscinny, di *Jack Diamond*, il cowboy, di L. e F. Funcken e – degli stessi autori – quelle del *Chevalier Blanc*, oltre alle *strips* di *Modeste et Pompon* di Franquin. Il settimanale è diretto da G. Dargaud. Ricordiamo che qualche anno addietro, per breve tempo, questo periodico fu tradotto e pubblicato anche in Italia, senza tuttavia attecchirvi. Il motivo è probabilmente da cercare nella ovvia mancanza di suggestione su di noi da parte di *characters* privi di quel prepotente marchio di una "vita nova" impresso dall'America sui suoi *comics*).

"Spirou" (vi si possono gustare le avventure di *Pegg* disegnate da P. Hollet, quelle di *Boule et Bill* firmate da Roba,

quelle di *Buck Danny* su testo di J. M. Charlier e disegni di Victor Hubinon, una discreta copia – ovviamente francesizzata – delle *strips* di Milton Caniff, quelle di *Jerry Spring* di Philip, e infine quelle di *Simba Lee* che trovano in Herbert un autore gustoso e spigliato. Questo periodico è diretto da Dupuis e Matthews).



Una copertina delle avventure di *Charlot*, che compaiono in Francia.

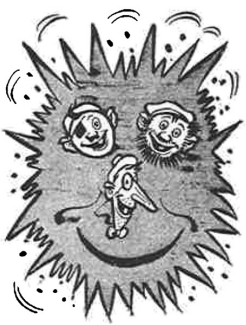
La stampa a fumetti è dunque rigogliosissima in Francia; altri e numerosi titoli di pubblicazioni potrebbero integrare questa rapida scorsa a un settore così ricco e variato. Complessivamente, i giornali di *comics* francesi denotano un ottimo gusto nella scelta dei *characters* stranieri e una fertile inventiva nella creazione di quelli autoctoni. I testi spesso sono ragguardevoli, comunque sempre molto sorvegliati linguisticamente.

LES

PIEDS NICKELÉS FONT BOUM!

Scénario de MONTAUBERT

Dessins de PELLOS



ALBUM N° 34

SOCIÉTÉ PARISIENNE D'ÉDITION
43 RUE DE DUNKERQUE · PARIS-X°

Una copertina delle avventure di *Les Pieds Nickelés*.

Mes Vaillantes

Chantal au pays de L'ERABLE ROUGE

Molto note sono anche le avventure dei cinquantennali *Pieds Nickelés*, un gruppetto di allegri lestofanti impelagati in funambolesche imprese, e di *Charlot*, riduzione fumettistica del personaggio chapliniano, affidata a un disegnatore brioso e pieno d'inventiva.

Nel paese che ha dato la paternità al "feuilleton", e dove quindi la letteratura di massa è di casa, è in atto da tempo una dura lotta tra scenaristi e disegnatori francesi da una parte, e importatori stranieri dall'altra. La produzione autoctona è nutritissima, assai piú che negli altri paesi europei. Ma anche le importazioni toccano cifre molto elevate; le "bandes dessinées" (cosí in Francia si chiamano i *comics*) totalizzano una cifra annuale di sei milioni di franchi pesanti, il 60% dei quali va ai fumetti stranieri.

Le tre industrie piú grosse, produttrici di tale merce, sono l' "Opera Mundi", d'ispirazione americana; la "Mondial Presse", filiazione dell'editore italiano Cino del Duca, e la "Scoop", aggregata al gruppo di "France-Soir". La sezione francese dell'Agenzia Fotografica Internazionale Keystone tentò, qualche tempo addietro, d'inserirsi di prepotenza in questo mercato ma, dopo un buon successo iniziale, si scontrò con la potenza del *dumping* coalizzato e ridusse le sue pretese.

Ci furono anche un paio di tentativi, da parte di disegnatori e sceneggiatori, di costituirsi in cooperative autonome cercando di spartire fra gli associati tutti i guadagni; il piú noto è quello di "Paris-Graphic", risoltosi in un insuccesso perché ha dovuto fare i conti con la formidabile concorrenza delle agenzie straniere che possono far abbassare i prezzi in modo assai sensibile.

Dai grossi giornali, come "Parisien libéré", "Paris-Jour", "Le Figaro", le *strips* punteggiate dagli "ectoplasmes" (nell'argot degli "addetti ai lavori" cosí sono chiamate le nuvolette) si irradiano nella stampa provinciale, che non ha piccolo peso. Si pensi, a questo proposito, che il solo "Ouest-France" ha venticinque edizioni capaci di coprire Normandia, Bretagna, Vandea, Mayenne.

Da inchieste effettuate dalla Gallup si è appurato che in Francia praticamente tutti i lettori di quotidiani seguono le

Un periodico edificante, per signorine francesi: *Ames Vaillantes*.

E ROI DE LA OLICE MONTÉE

storie a fumetti, e che almeno l'80% di essi comincia a leggere il giornale proprio dalla pagina contenente le "bandes dessinées".

Le tre industrie del fumetto che piú o meno monopolizzano il mercato francese concorrono, ciascuna per proprio conto, ad articolare i *comics* nella maniera piú esauriente e completa possibile; grosso modo, diremo che i fumetti d'ispirazione italiana sono estremamente suggestivi quando raccontano storie d'amore, in modo tale da essere giudicati inarrivabili, mentre quelli americani sono ineguagliabili quanto a vigore drammatico e a brutalità avventurosa. Resta, quasi vergine per il fumetto di estrazione locale, il terreno della comicità. E non a caso i piú fortunati *characters* francesi (a parte il cow-boy *Jack Diamond* creato da Jean Graton: un piccolo capolavoro di letteratura western a fumetti) sono costituiti da personaggi francamente comici, molto aderenti allo "humour" vivace e spregiudicato di cui i Francesi restano i migliori maestri, come *Mam'zelle Souris*, una figurina di donna creata da Coq, un esule spagnolo che s'è brillantemente adattato ai gusti della sua seconda patria.

Abbiamo già visto, da una rapida esplorazione dei periodici, come tale caratteristica sia evidentissima, facilmente rilevabile, tanto piú che alcuni di questi personaggi, come *Cosinus*, i membri della *Famiglia Fenouillard*, *Camember*, sono felicemente in arcione da alcuni decenni.

L'organizzazione della stampa a fumetti, capillare ed estesa, deve tener conto per quanto riguarda la Francia della ripartizione per regioni, spesso uniformate a differenti, quando non addirittura contrastanti, gradi di emancipazione. Soprattutto si deve badare a graduare qualche punta di maliziosa licenziosità, giacché – è chiaro – il pudore della Bretagna è diversa cosa da quello di Marsiglia.

Di qui, la necessità di manipolazioni e interventi in numerose storie che nei giornali di Parigi si presentano in un modo, in quelli provinciali assumono invece un aspetto piú castigato e aderente a una moralità meno elastica. Il fumetto "made in France" ha tuttavia a sua volta canali d'esportazione nei paesi "francophones": Belgio e Svizzera (alcuni cantoni).

Audax, nella versione di Jim Gary, a metà strada tra western e poliziesco.

Ma, mentre negli Stati Uniti i *characters* sono prodotti da *staff* di specialisti (uno è abilissimo nel disegnare cavalli e animali in genere, un altro ragazze e vecchiette, un altro ancora personaggi maschili, un altro sfondi campestri, un altro ambienti cittadini, un altro costumi antichi), in Francia, come del resto in Italia, le "equipes" lavorano in modo assai meno pianificato. Ciascuno, infatti, si ingegna di dar vita a un'intera storia contando esclusivamente sulle proprie forze, poiché il raggruppamento in "ateliers" ha, piú che altro, un carattere normativo economicamente, in quanto gli appartenenti ad essi dipendono in qualità di impiegati da qualcuna delle grosse industrie produttrici di fumetti.

Tutto questo fervore e l'intenso brulichio di attività che gravitano attorno al mondo dei *comics* richiedono ovviamente la presenza di organizzazioni complesse, anche burocraticamente, capaci di diffondere in modo fulmineo ogni *strip* nuova, di portarla avanti finché il pubblico non si sia abituato a cercarla e richiederla (e, da un calcolo approssimativo, si giudica che occorrano almeno cinquanta puntate perché un nuovo personaggio riesca a "sfondare" la barriera dei lettori, imponendosi definitivamente). Anche il fumetto, oggi, è industria.

LA POLITICA, IL SESSO

I FUMETTI POLITICIZZATI

Sappiamo che l'eroe dei fumetti non può sottrarsi, pena l'ostracismo, alle piú pesanti responsabilità civili. E che, quando c'è la guerra, quella vera, anche il personaggio dei fumetti viene spedito al fronte dal suo autore: Terry, Superman, Mickey Mouse, Cino e Franco, Mandrake, l'Uomo Mascherato, furono tutti belligeranti, tutti bravissimi nel partecipare ad epiche imprese. Ma la politica conosce, grazie al cielo, anche le more della pace o, alla peggio, della guerra fredda. Allora l'elemento propagandistico diviene meno smaccato, si fa piú sottile e insinuante: Mickey Mouse, ad esempio, è uno dei piú intraprendenti vessilliferi dell'americanismo, il diffusore di una concezione di vita che cerca di uniformare alle sue leggi tutti i popoli del versante occidentale della politica.

Li'l Abner era un poco lo specchio della politica rooseveltiana del New Deal, socialmente spregiudicata, rivolta in avanti verso il futuro, fustigatrice delle discriminazioni, delle anticaglie ideologiche, dei vieti luoghi comuni. Per mezzo suo Al Capp tentò di colpire, anche se blandamente, l'ipocrisia ovunque si annidasse, di ridicolizzare gli atteggiamenti piú colpevoli dei ceti piú abbienti, insomma di svolgere, nei suoi limiti, una vera e propria azione di protesta che bruciasse gli elementi negativi della vita del suo paese, purificandolo.

Ma Li'l Abner è nato diversi anni fa. Piú recente, Pogo, è in qualche modo anche piú aggiornato, parla di problemi diversi, prospetta questioni nuove che hanno assunto forma soltanto in questo dopoguerra; certi riferimenti hanno una stretta pertinenza efficace e moralizzatrice. In Pogo, certi bersagli poco manca che non siano indicati con nome e cognome, a tutte lettere. Nel momento in cui il senatore Mac Carthy

Alcune scene di una storia a fumetti sulla vita del circo. È distribuita in Francia dall' "Opera Mundi".

Giulietta Jones rappresenta molto bene il fumetto "dei telefoni bianchi", un po' salottiero, rugiadoso; è di Stan Drake.

tuonava dal suo pulpito, cercando di far fiorire nel suo paese un clima da caccia alle streghe, Walt Kelly, il padre di Pogo, diede vita a un nuovo personaggio: il signor *Simple J. Malarkey*, un felino somigliantissimo al forsennato uomo politico. Era un modo, oltretutto abbastanza coraggioso, di rompere il cerchio di timore e omertà che i metodi inquisitori avevano evocato. Malarkey una volta funse da giudice istruttore in un processo intentato a una sonnacchiosa tartaruga, una creatura innocente e pura come l'acqua, ma un po' tarda come del resto dev'essere ogni testuggine che voglia meritarsi la stima degli appartenenti alla sua specie. La colpa della tartaruga sarebbe consistita nella sottrazione di alcuni dolci, e pertanto essa doveva essere sottoposta a una rigida e severissima inchiesta, in cui Malarkey si distinse per intransigente ottusità. Questa volta il terribile senatore Mac Carthy era sberteggiato in modo talmente chiaro che fu premura di molti direttori di giornali, spaventatissimi, di sospendere la storiella.

È noto che Milton Caniff durante la guerra si pose una volta il problema della riabilitazione di un suo personaggio femminile, *Burma*, già collaboratrice dei Cinesi ma, sia pur tardivamente, convertita alla giusta causa. Dovette interpellare il Comandante in capo delle forze britanniche in Asia Orientale, Lord Mountbatten, per sapere se il perdono poteva essere ufficiale. La risposta fu: no. E Milton Caniff si adattò a far scomparire Burma dalla scena, a malincuore.

A Mickey Mouse toccò l'esilio da parecchi paesi: dall'Unione Sovietica, ad esempio, dove fu surrogato da un personaggio autarchico, chiamato *Yozh*; e dalla Jugoslavia di Re Pietro perché, per ragioni esattamente inverse, la dabbenaggine degli occhiuti censori pervenne a tacciarlo di criptocomunismo.

I paesi che posseggono colonie si sono posti il problema di quali fumetti devono leggere le genti di colore. Era fin troppo banale risolvere la questione confezionando delle storielle su misura per i *colored men* con personaggi della stessa razza; e cosí, in molte colonie di paesi europei, esistono questi tranquilli e anodini prodotti destinati agli "esseri inferiori". Per questo, si vigila affinché su di essi non appaiano spunti polemici nei confronti dei paesi dominanti, perché rientrino supinamente nell'ideologia e nella concezione della vita che fanno piú comodo a questi e che meno possono dar adito a ripensamenti pericolosi. Il richiamo all'ordine è implicito in ogni edulcorata vignetta. Come si tentò con l'alcool d'inebetire i pellirosse, oggi, con i fumetti preparati ad hoc, si cerca di

Una versione piú recente delle avventure di *Tim and Spud*.

oppiare i popoli coloniali per quel tanto che è ancora possibile.

La guerra al fumetto parte assai spesso dalle dittature. Vedremo tra poco che cosa in particolare successe in Italia circa un quarto di secolo addietro. È invece curioso notare che la Spagna, dopo aver eretto barriere inflessibili durante il suo periodo di segregazione dal resto del mondo, negli ultimi anni dopo le sue aperture atlantiche ha concesso il diritto di piena cittadinanza a personaggi prima di allora considerati in quarantena. Nell'anno di grazia 1959, la casa editrice Dolár ha pubblicato le avventure di Gordon "ab ovo", e cosí pure quelle di Mandrake, dell'Uomo Mascherato, di Cino e Franco, eccetera; ove non si tenga conto del fatto che nella Spagna repubblicana, a Barcellona, prima della guerra civile, usciva il periodico "Aventurero", contenente appunto le storie di Gordon e altri personaggi americani.

Cioè sta accadendo che gli episodi comparsi in Italia sull' "Avventuroso" e su "Topolino" quasi trent'anni fa, oggi li ritroviamo freschi freschi sulle pagine dei giornaletti spagnoli, come se fossero stati appena licenziati dalle fertili menti dell'ormai defunto Raymond e degli altri suoi colleghi. Insomma, anche la fortuna dei *comics* è collegata alla sorte dei vari geli e disgeli, degli irrigidimenti e delle distensioni. Il che sarebbe magari divertente, se non si considerasse che dietro a tutto questo si agita lo spettro dell'intolleranza.

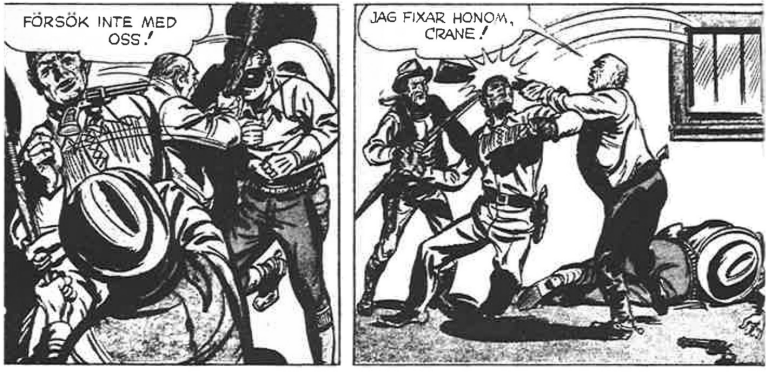
Qualcuno ha pensato di servirsi dei fumetti a scopi elettorali; negli Stati Uniti, ad ogni elezione presidenziale, si ha il piacere di leggere la vita dei candidati trascritta a fumetti. Lo stesso ex presidente Truman non si è sottratto a questa maliziosa regola che lo ridusse alla stregua di un eroe di carta. Nel 1952 ci furono alcuni furbi che si dichiararono indifferenti sia verso i repubblicani, sia verso i democratici, perché, dicevano, erano pronti a votare soltanto per Pogo. Ma in genere, i piú cauti *cartoonists* si tengono alla larga dalla politica. Ne sa qualcosa Al Capp che una volta affermò: « Il disegnatore che non vuol grane deve guardarsi bene dal ridicoleggiare tutto quel che è americano. Altrimenti il potere politico ed economico gli dà battaglia e lo condanna ». Quando si parla dei fumetti come di meri veicoli evasivi, si dimen-

Roy Rogers, eroe del West, di Al Mc Kimson.

NELLA CITTA' DI TIMBERLINE...

tica troppo spesso la loro compromissione con la vita pubblica, che ha pur dato, talora, non dimenticabili risultati.

In Italia, il fascismo bersagliò i fumetti con la sua propaganda sformata e volgare. "Frutto amaro delle democrazie anglosassoni" e "Raffaello del pessimo gusto" furono definiti



Una movimentata sequenza di lotta, tratta da uno dei tanti episodi di *The Lone Ranger* ormai tradotto in diverse lingue.

rispettivamente Mickey Mouse e l'ottimo Disney. Cipriano Efisio Oppo, dalle colonne di un giornaletto della Repubblica Sociale, diede fondo a un tardivo e ormai innocuo livore: « Non pensavano gli Europei presi dal fascino di Topolino che sarebbe venuta la guerra. Non pensavano che l'America non avrebbe perduta l'occasione per cercare di penetrare in Europa con mezzi piú micidiali della musica negra, del cinema e della letteratura schifosamente veristica, con i quali aveva avvelenato, lentamente ma costantemente, le nuove generazioni. Arte, questa parola che nei nostri paesi non si può pronunciare senza pensare a qualcosa di alto, di severo, di inarrivabile e che si apparenta sempre all'idea dell'eterno e

del divino; arte, fu chiamata la paccottiglia di veleni rari che venivano dall'America come una volta le spezie provenivano dall'Oriente ».

Nel mondo c'è sempre qualcuno che rifiuta qualche "veleno" e lotta contro quanto, non rientrando nel preordinatissimo piano dei suoi disegni, viene adagiato sul letto di Procuste perché sia amputata la parte eccedente. Ma, nel caso dell'Oppo, ciò che eccede sembra essere addirittura il tutto.

Anni prima, il fascismo s'era limitato a sdegnare i *comics*, a riprovarli, a zittirli sommessamente; piú che altro, la sua preoccupazione era stata quella di contenerne la portata, e gli eventuali messaggi democratici, in ben precisi limiti. Per quanto rozzo, al fascismo non era sfuggita l'efficacia di quel nuovo strumento; ma non gli era nemmeno sfuggita la fisionomia di arma a doppio taglio.

Come benissimo dice Nello Ajello, in un suo articolo su "Nord e Sud", le necessità di intervento psicologico sulle masse si facevano, con l'approssimarsi della guerra, sempre piú strette ed intense.

« Le dittature cercavano nuovi strumenti di coercizione mentale, le democrazie si sforzavano a diffondere, con quasi drammatico vigore, i miti che credevano capaci di patrocinare le ragioni della loro superiorità morale. Le storie senza sorriso furono compromesse in questo clima, rappresentarono un'arma per gli uni e per gli altri. La "maniera forte" del fumetto, malgrado la sua estrazione americana, non era un convincente repertorio di argomenti democratici al popolo; era, piuttosto, un efficace tramite formale, un involucro capace di racchiudere i prodotti piú vari e contrastanti, solo che si avesse cura di far mutare d'abito – o, meglio, d'uniforme – i protagonisti. »

E dunque, per l'Italia fascista, il fumetto divenne una specie di Fregoli, pronto a mutar d'abito al cambiar d'ogni vento. Il "Balilla" e la "Piccola Italiana" cercarono di rimpannucciarlo con il nero delle divise.

« Per paura della guerra - re Giorgetto d'Inghilterra - chiede aiuto e protezione - al ministro Ciurcillone. » Questa filastrocca la mandavano a memoria i ragazzetti della leva lit-

toria che compravano il settimanale della G.I.L. durante la guerra. Come si vede, alla tecnica dell'eloquio fumettistico (la nuvoletta che circoscrive le parole) si era preferito ritornare allo "stile Corriere dei Piccoli", con le strofette a rime baciate che davano un sapore di pseudoletteratura, di neoumanesimo formale, alle vignette tracciate dalla svelta e spiritosa mano del caricaturista De Seta.

Il fumetto fascistizzato era stato imposto anche sulla stampa non di partito; gli innocenti giornali per ragazzi furono gravati dalla pesante ipoteca della propaganda in orbace, e il Minculpop controllò le testate piú anodine, come quelle di "Topolino" e dell' "Avventuroso", sottoponendole all'implicita coazione ricattatoria: o si bruciava il granello d'incenso al Moloch mussoliniano, o si sbaraccava, chiudendo negozio. Son di quegli anni le strisce inneggianti al duce, intitolate "ultime notizie": una via di mezzo tra gli *shorts* del "Giornale Luce" e il fumetto vero e proprio.

Quanto a "Il Vittorioso", accanto a qualche *strip* di tipo disneyano, come il bestiario di Craveri (un disegnatore un po' sommario ma non privo di gusto che animò su quelle pagine un cordiale zoo di simpatici animalucci) troviamo *Il Legionario*. Costui aveva tutti i difettacci dello squadrista azzardoso e attaccabrighe; era modellato sull'immagine di un uomo allora assai in voga: Ettore Muti. Ne possedeva il coraggio leonino e la voglia di menar le mani ovunque il fascismo portasse i suoi legionari, in Africa o in Spagna, o in qualsiasi altro luogo. L'autore era Cesare Avai (Caesar), sufficientemente abile nel conferire un' "allure" epica alle sequenze dei suoi disegni, sebbene il suo modello fosse evidentemente il *big* dei disegnatori di fumetti: Raymond.

Cino e Franco, su "Topolino", erano intanto divenuti i *piccoli coloniali*, mentre Rino Albertarelli s'apprestava a dar vita ai loro sostituti italiani: *Gino e Gianni*, spericolati escursionisti nelle foreste dell'Africa Orientale. Creato sulla traccia del pugile Primo Carnera, in Italia ebbe discreta fortuna *Dick Fulmine*, italiano d'America, disegnato da Cossio; modellato sullo schema di un idoleggiato "tipo nazionale" fu anche *Saetta* di Zamp.

Una rara caricatura di western: *Rick O' Shay* di Stan Lynde.

Nell'Italia del dopoguerra, alcuni settori politici hanno risollevato il problema dell'intervento governativo per bloccare l'espansione del fenomeno, giudicato pericoloso. Ma la proposta liberale, presentata dagli onorevoli Palazzolo e Perrone Capano, che tendeva a portare il giudizio sulla stampa per ragazzi entro l'ambito della magistratura, fu bocciata con 215 voti contrari e 140 favorevoli.

Naturalmente la battaglia è ancora aperta, ma il fumetto,

nel frattempo, continua a vivere tranquillamente la sua vita. Gli educatori, o almeno quella parte di essi che considera il fenomeno superficialmente, storcono la bocca tagliandolo fuori dai propri interessi, mentre i genitori concedono ai propri figli la degustazione del goloso prodotto, essi stessi, in qualche caso, godendone. Ma è un equilibrio precario; in Italia il fumetto ha raggiunto quasi esclusivamente i ragazzi, poiché i suoi *characters* migliori sono stati conosciuti solo sporadicamente, e c'è stata un'invasione di *comics* bamboleggianti, come il *Picchiarello* di Walter Lanz, destinati all'infanzia.

Quando un'esplosione di ferocia da teddy-boy fa piú rumore del solito, allora si ritorna a schiamazzare, e il "crucifige" è indiscriminato, riguarda tutto e tutti. Poi, come suole avvenire da noi, "passata la festa, gabbato lo santo". E si continua ad accettare tutto e tutti, fumetti buoni e meno buoni, fino alla prossima occasione per indignarsi di nuovo.

IL LINGUAGGIO

Qualche volta il fumetto è venuto meno a quell'obbedienza al comune codice morale che rende tollerabili le applicazioni di questo nuovo (o relativamente nuovo) linguaggio. Di qui, l'assurda crociata, condotta in alcuni paesi, contro un mezzo espressivo cui vengono addebitate le colpe dei contenuti che, per il suo tramite, vengono divulgati in larghissima misura un po' dappertutto. In realtà (e lo stesso può ovviamente affermarsi per la televisione, per il cinema, per tutte le altre tecniche espressive impiegate ai nostri giorni) il fumetto in sé è innocente come una goccia d'acqua. Si veda l'uso che di esso si tenta di fare da parte del settimanale di sinistra "Noi donne". Questo ebdomadario, ad esempio, cerca di divulgare – mediante il suo impiego – commedie di un certo livello come "La romagnola" di Squarzina, "Le ragazze bruciate verdi" di Callegari, eccetera; un teatro, insomma, battagliero e di polemica sociale. Lasciamo stare i risultati, i quali tuttavia non inficiano l'interesse suscitato dal tentativo che potrebbe domani, se impostato particolarmente bene, sortire un esito soddisfacente.

Riteniamo che se domani avvenisse una definitiva unificazione dei simboli e una semplificazione della forma (riducendo a dato schematico ed elementare, rapidamente captabile da chiunque, ciò che oggi è ancora appesantito da sovrastrutture che ne attenuano l'immediatezza comunicativa), il fumetto potrebbe addirittura trasformarsi in un formidabile veicolo, in un eccezionale linguaggio valevole per tutti gli uomini, in una specie di geniale esperanto. Ma occorrerebbe ridurre al minimo indispensabile la parte scritta, magari aiutandola con il soccorso dell'onomatopea, facendo per contro largo spazio agli elementi figurativi.

Tuttavia, pur senza arrivare a questa forse utopistica meta, è vero che spesso il fumetto si affida a illustrazioni assolutamente funzionali. Il critico letterario e scrittore Aldo Camerino fa dire a un suo personaggio che « la vera creazione non può essere che lirica, ossia di brevi composizioni essenziali, o a fumetti, in un tempo come il nostro. Con quel tanto di monotonia nelle ripetizioni delle facce e dei tipi, da dare agli stanchi un miele del sonno piú appetibile di quello che possiamo attingere nel gran romanzo stupendamente monotono di Proust ».

Con qualche azzardo si può anche sostenere, com'è stato fatto, che esso è il perfetto tra i generi, poiché li può comprendere quasi tutti; o almeno tutti quelli della narrativa: dal giallo al romanzo d'avventure, dal racconto per ragazzi alla novella psicologica.

Qualche altro lo ha invece giudicato un genere ibrido di vignette e racconti. Ma non si deve dimenticare che, allo stesso modo, possiamo condannare il cinema "ad metalla" nelle miniere del teatro, della letteratura, delle arti figurative e, dall'avvento del sonoro, anche della musica, senza per questo cavare, criticamente parlando, un ragno dal buco.

Il suo enorme successo, che da piú parti viene considerato come un impaccio al progredire della cultura, potrebbe domani diventare un nuovo incentivo a marciare piú rapidamente sulla strada di quest'ultima, fornendo con semplicità importanti nozioni agli sprovveduti. Gli sarebbe cosí perdonato il peccato della pigrizia che esso ingenera soprattutto nei

fanciulli; costoro, praticandolo, si avvezzano a lasciar poltrire la fantasia in quanto il fumetto scodella bell'e pronti, sotto i loro occhi voraci, quei personaggi (eroici o divertenti) che nei tempi andati, ricercati nelle pagine dei normali romanzi, assumevano le sembianze che i fanciulli stessi sapevano inventare sulla scorta dei meri dati forniti dallo scrittore.

PSICOLOGIA-PSICANALISI-SESSO

Uno psicologo, William Moulton Marston (tra l'altro, tenne a battesimo la Donna Meravigliosa) disse che la virtú fondamentale dei fumetti consiste nell'attuare tutti i desideri dei lettori. Anche per noi questo è il fondamento, la base piú sicura su cui si regge questa grossissima industria.

Per due anni, uno psichiatra del dipartimento ospedaliero di New York, assieme ad un'altra decina di colleghi, s'è dedicato all'esame dell'influsso che i fumetti hanno nella formazione della gioventú, concludendo che essi hanno un effetto assolutamente nocivo. Bene; a questo punto resta da chiedersi, assai piú correttamente, se questa condanna dei fumetti riguarda il modo con il quale questo strumento è stato generalmente impiegato finora (e fin qui possiamo anche sottoscrivere parzialmente qualche allarmata presa di posizione), oppure la loro essenza nuda e cruda, coinvolgendo assurdamente anche ogni possibilità di redenzione dopo il peccato o, usando una terminologia piú laica, la prospettiva di un eventuale servizio sociale da svolgere con dignità.

La dura condanna del dottor Wertham, lo psichiatra che aveva svolto l'indagine, fu convalidata autorevolmente da mister Arthur J. Freund, presidente della Sezione Criminale dell'Associazione Forense Americana. Egli, testualmente, disse: « Nel momento in cui la criminalità giovanile sta aumentando paurosamente in tutta la nazione, c'è da meravigliarsi che il numero dei delitti non sia ancora piú elevato. D'altra parte è pur vero che i risultati dell'allentamento dei freni morali e dei principi educativi non possono essere misurati esattamente sulla sola base delle statistiche concernenti i delitti. Ci si dovrebbe addirittura compiacere se, malgrado il mar-

La Bibbia in fumetti.

tellamento di parolacce da gergo criminale e di tutti gli orridi metodi impiegati dai delinquenti nelle loro imprese, cui vengono quotidianamente sottoposti i ragazzi, la loro condotta sia, in media, abbastanza normale e ragionevole... ».

È partendo da questa constatazione che M. C. Gaines, creatore del "Comic Magazine", a un certo punto ha tentato di battere le vie del Signore, di mettere in piedi qualcosa di simile a un esercito della salvezza in grado di condurre all'ovile la pecorella smarrita. Il fumetto moralizzato scioccamente, con una certa rigidità, con il puro e semplice impiego di un testo tratto dalle Sacre Scritture, ha dato, tutto sommato, risultati poco confortevoli. Le "Storie illustrate della Bibbia" sono il classico mattone che i fanciulli non possono reggere sulle loro tenere spalle. Va benissimo formulare sani propositi, ma al servizio di Dio non dovrebbero esserci persone con gli occhi bendati. Si dovrebbe capire che il fumetto può servire alla comunicazione di idee molto elementari e schematizzate, non al bombardamento con nozioni appesantite e ingoffite dal barocchismo di disegni pieni di fronzoli e plateali.

Certe punte audaci, certe prurigini poco commendevoli, vanno sanamente rintuzzate, questo sí. È legittimo levare gli scudi contro *Jane*, la pantera bionda, una ragazza che pare la sorella di Tarzan e che vive nella giungla soltanto perché vi

L'epopea di Carlomagno,
un fumettone storico.

può girare impunemente nuda, mettendo in mostra un corpo scultoreo e insieme agile da ballerina di prima fila. Ma le repressioni si sa sempre dove nascono, quali scaturigini han-

no, magari legittime, mai dove vadano a parare. Per questo sono da rifiutare tutte le proposte di censura sui fumetti, proposte avanzate regolarmente nei paesi illiberali.

Il fumetto erotizzante, semiclandestino, combattente alla macchia, sessuologicamente parlando, è uno degli stimoli piú eccitanti, quanto e forse piú di un film "cochon"; il suo livello di degradazione è deprimente. Il film pornografico abbisogna di un rituale, la proiezione, molto piú complesso e rischioso, mentre il fumetto dello stesso tipo, pur ottenendo analoghi risultati, è assai piú sicuro, meno pericolosamente consultabile.

La sua diffusione, tra persone anziane e giovanissime, è notevole; in fondo, esso consiste in un progresso tecnico piuttosto vistoso rispetto alle immortali serie di fotografie scandalistiche che, dal tempo dei dagherrotipi ad oggi, hanno costituito motivo di morbosa attrazione per generazioni e generazioni goliardiche.

Fuori legge, braccato dalle questure di mezzo mondo a motivo della sua turpitudine, rappresenta lo scalino piú basso del fumetto. Ma la sua presenza non deve essere causa d'illecite generalizzazioni, di crociate condotte contro l'indiscriminato bersaglio dei fumetti, altrimenti tutta la letteratura in blocco dovrebbe essere bandita dai confini della patria solo perché nelle edicole delle stazioni accanto alle opere d'arte si vendono osceni romanzetti destinati ai viziosi.

Vorremmo insomma ricondurre il problema alle sue dimensioni piú giuste, senza pregiudiziali di sorta; per noi, ogni soluzione va ricercata all'esterno del fumetto stesso, cioè nel connettivo sociale da cui sboccia la sua mala o buona pianta. C'è un codice morale che non può essere imposto farisaicamente da nessuna legge: è il codice della civiltà, la quale reclama tante meno costrizioni giugulatorie quanto piú affonda nelle coscienze degli uomini. E allora diremo che in un paese pulito il fumetto sarà pulito, in un paese ingombro di rifiuti, questi insozzeranno anche le vignette dei *comics*.

Jerry Lewis, nelle vesti di un paesano di Dogpatch, accanto all'attrice interprete della parte di *Wolf Girl* nel film che racconta le avventure di *Li'l Abner*.

I FUMETTI AL CINEMA E ALLA TV

In America è un fatto abbastanza comune la riduzione cinematografica e televisiva delle avventure a fumetti di maggiore successo. Non c'è quasi personaggio di un qualche rilievo che non abbia fatto la sua apparizione sugli schermi o sul video.

Di fianco all'industria del fumetto di carta, c'è dunque un'industria del fumetto cinematografato o ridotto per la televisione. Ricordiamo, tra le serie piú famose, quella di Superman, interpretata dall'attore George Reeves che finí suicida il 15 giugno 1959. È un'amara sorte, per l'uomo che ha incarnato un personaggio di sconfinata potenza, cedere al logorio dei nervi, all'usura del suo lavoro. Ma tant'è: egli aveva finito per identificarsi con lo schema di quel personaggio e ormai, col passar del tempo, sentiva pesare su di sé la sovrapposta figura dell'uomo di Kripton leggendario e invincibile; su di sé, comunissimo mortale che anelava, da onesto attore, altre parti per offrire al suo pubblico una piú vasta gamma d'interpretazioni.

Schiacciato dal monotono titanismo supermeniano, Reeves ha scelto la soluzione meno conforme all'idea che milioni e milioni di telespettatori s'erano fatti di lui: una rivalsa e un recupero, nelle sue polemiche intenzioni, di fronte alla tirannia che Superman aveva esercitato?

In Italia abbiamo conosciuto un paio di technicolor ricavati dalle avventure di "The Lone Ranger" di Fran Striker, giunti a noi con i titoli: "Il cavaliere dalla maschera d'argento" e "Il cavaliere misterioso". Anche di Terry, negli Stati Uniti, sono state rese note cinematograficamente le storie piú avvincenti. Il personaggio di *Jim della jungla* è stato invece affidato alla recitazione, tutta scatti e impennate virili, dell'ex Tarzan,

Daisy Mae: assomiglia alla Monroe.

Johnny Weissmüller, che abbiamo visto sui nostri schermi e sui nostri video. Naturalmente non occorre ricordare che lo stesso Tarzan conobbe versioni filmiche di clamoroso successo nell'interpretazione, oltre che del Weissmüller, di numerosi altri attori che si sono prodigati nel recitare la parte dell'atletico e inusitato selvaggio bianco.

Piuttosto aderente allo spirito del *comic* da cui fu ricavato apparve un film che in Italia ebbe come titolo "Il Principe coraggioso": esso ricalcava con notevole brio e con un discreto gusto figurativo le vicende del *Prince Valiant*.

La parte del leone, anche in questo caso, la fa però Li'l Abner. A Broadway, il *musical* che ne ritrae la storia (testo di Johnny Mercer, musica di Gene de Paul) ha tenuto il cartellone per un anno abbondante. La sua traduzione cinematografica, realizzata da Norman Panama e Melvin Frank, nonostante lasciasse molto a desiderare, ha avuto un'eccellente fortuna presso il pubblico. *Li'l Abner* era interpretato da Peter Palmer, *Daisy Mae* da Leslie Parrish, *Stupefyn Jones* da Julie Newmar, e il comico Jerry Lewis recitava nei panni di uno sciocco paesano di Dogpatch.

Confezionare un film attorno a un protagonista delle storie a fumetti è insomma un'impresa di tutta tranquillità, per-

ché il richiamo è tale da garantire l'opera da ogni insuccesso, indipendentemente dalle sue intrinseche qualità.

È una prova di piú, se ve ne fosse bisogno, del raptus che stordisce un numerosissimo pubblico, fanatizzato all'eccesso, legato ormai non tanto al personaggio ma al suo schema, al suo solo nome, al modulo fisso che si perpetua di anno in anno, quasi meccanicamente. E difatti, ogni qual volta interviene in una delle serie a fumetti piú amate un qualsiasi mutamento degno di rilievo, si scatena in tutta l'America un'ondata di perplessità, quando non di indignazione e di irritata protesta.

Evidentemente i fumetti sanno far leva su un elementare congegno di azioni e reazioni regolabile a comando. Qualche volta la presa di posizione delle masse ha colto di contropiede l'autore, piú spesso questi ha colto di contropiede le masse, strappando loro un applauso o una lacrima a scena aperta.

IL CINEMA A DOMICILIO

Come la nascita del cinema viene fatta comunemente risalire all'anno in cui esso fu pronto ad essere diffuso industrialmente, e non, per esempio, al 1802, quando Wedgewood descrisse l'azione della luce sulla carta imbevuta di nitrato d'argento, cosí il fumetto, pur possedendo innumeri progenitori putativi, nasce con caratteristiche quasi definitive, come abbiamo visto, nel 1896, in strana coincidenza con l'annuncio al mondo della scoperta dei fratelli Lumiére.

Come accadde al primo cinema, anche il primo fumetto ebbe un linguaggio incerto e approssimativo, affidando la sua eloquenza esclusivamente alla camicia color zafferano di Yellow Kid. Occorrono parecchi anni perché cinema e fumetto si vitalizzino, arrivando entrambi, ciascuno nel suo settore specifico, a una parallela maturazione linguistica. Con l'avvento del sonoro il cinema statunitense consolidò il suo potere anche sui mercati europei, imponendo una moda, un costume; rappresentando l'insorgenza di un nuovo tipo di vita piú dinamica

Prins Arn: "Ofta kom min herre hem från långa färder och välkomnades av de sina. Nu är det min tur att återvända från det vida havet och fröjda alla med min ankomst!"

"Men den riktiga överraskningen har jag sp
rat till rätta ögonblicket! Då skrattar
stort, och de skriker av förtjusning. Fin
tand finns inte i världen!"

saam och glömd, utan möjlighet att gå i
nd, då kungen hade förvisat honom, satt
offrey och väntade.

Så drabbades han åter av ödet. En köpman
byrde fartyget, och kaptenen gjorde sig se-
gelklar.

"Kan du inte landa på Britanniens kust sät
jag dig i land vid gränsen några mil bärträr

Där östra ändan av Hadriani mur
möter havet låg byn Wallsend, och
där satteS Geoff i land.

En bråkig, bullersam stad, full av fredlösa

Geoff sökte husrum, då dörren slogs upp
en oförglömlig röst dånade: "En tunna

e tumultuosa; importando, in altre parole, la mentalità pionieristica americana e, insieme ad essa, quel senso di vertigine che solamente dinamismo e frenesia procurano. I primissimi fumetti, sebbene fondassero in gran parte sul disegno il loro potere suggestivo, serbavano ancora ampie tracce di scrittura; in calce alle vignette si leggevano didascalie, spesso in versi rimati, che frenavano il ritmo del racconto, illanguidendolo con compiacimenti didascalici. Spesso, alla fine, si incontrava come chiusura un distico moraleggiante, un sermoncino ristretto che con la sua petulanza otteneva il risultato di indisporre il lettore.

Tutto ciò fu consumato e abolito dal progresso dei fumetti, il cui slogan ideale divenne: "azione azione azione". Per questa smania di essenzialità espositiva, da allora in poi raccontò piú la penna del disegnatore che quella dello scrittore. Il primo aveva cura di rifinire, con i tratti piú maliziosi e sbrigativi assieme, le figure femminili, tratteggiando con maggior vigore quelle maschili, provando un enorme piacere nel presentarcele in positure tipicamente cinematografiche (per il taglio e la scelta dell'inquadratura) quasi sempre in primo piano o addirittura in dettaglio; il secondo, invece, si limitava a suggerire qualche parola appropriata ai personaggi, pronunziata dentro la nuvoletta di fumo che la riferiva con maggiore immediatezza a ciascuno di essi. Il cinema, con le sue leste carrellate, con le panoramiche, era entrato nel sangue del pubblico che non aveva piú pazienza.

L'uomo della strada, aggrappato con una mano alla maniglia dell'autobus, con l'altra reggeva una pubblicazione che potesse essere letta alla svelta nel tragitto tra casa e ufficio, ma soprattutto che non costringesse gli occhi a una faticosa lettura, alla caccia della riga o della parola che un sobbalzo dell'automezzo gli avesse sottratto. La mente, compressa tutto il giorno nell'esercizio di un lavoro che si andava sempre piú tecnicizzando, si decongestionava nelle ore di riposo aderendo meccanicamente al comodo spettacolo cinematografico che, non richiedendo il minimo sforzo inventivo e di fantasia, concedeva il massimo di distrazione: una storia tutta visualizzata, da assorbire interamente con gli occhi.

Prince Valiant di H. R. Foster: un disegno minuzioso, realistico, in un certo senso addirittura antifumettistico.

Il fumetto ripeteva anche tra le pareti domestiche questa forma di divertimento a buon mercato, fungeva (quando ancora non ne vigeva l'uso) da ricevitore televisivo o, se vogliamo, da cinematografo a domicilio.

Si dice anzi che, tenendo conto dell'aumento di popolazione degli ultimi anni, il fumetto, da quando la televisione è entrata in tutte le case e il *drive-in* ha fatto familiarizzare con il cinema persino gli automobilisti cronici, sia stata notata una flessione (sebbene non in assoluto ma rapportata all'incremento demografico) nella fruizione del fumetto quale genere di ricreazione e svago.

L'UOMO-OMBRA

La parentela tra cinema e fumetto fece sí che quest'ultimo, arrivato piú tardi dell'altro sul mercato dei generi voluttuari di grande consumo, mutuasse dal confratello modi e strutture e lessico già collaudati; la sua morfologia rimane infatti essenzialmente quella del film "attivo", del film gangster in particolare, in cui i fatti sono drammatizzati esteriormente in modo marcatissimo.

Il fumetto statunitense ha sempre serbato un'estrema correttezza di fattura e talora persino un livello artistico piuttosto elevato. I suoi disegnatori sono pagati profumatamente; il prodotto può essere ben rifinito data la sua eccezionale diffusione e i guadagni comportati da un paese dove i *fans* dei fumetti si contano a decine e decine di milioni.

Pregi e difetti del cinema furono propri al fumetto fin dal suo primo apparire. Quanto esso fu dignitoso nella sua veste esteriore, altrettanto fu crudele, e nei casi peggiori addirittura cinico, nella sostanza. Sesso e violenza, specialmente negli anni che precedettero la seconda guerra mondiale, furono i due veri protagonisti, poiché i racconti che ebbero maggior fortuna furono gli stessi che incontrarono il piú largo successo mediante il cinema, o perlomeno si ispirarono da vicino ai piú celebrati film *thrilling*.

La subordinazione al cinema da parte del fumetto è evidente se si pongono a confronto "film gangster" e "fumet-

Un esempio di western: *The Lone Ranger* di F. Striker e C. Flanders.

to gangster", "film western" e "fumetto western": i due tipi di storie che si spartirono il fanatismo delle platee attorno al 1930. "Scarface", "Carcere", "Io sono un evaso", "20.000 anni a Sing-Sing", "Pericolo pubblico n. 1" generarono quasi subito il personaggio fumettistico di *X-9* (piú tardi divenuto *Phil Corrigan*), l'agente segreto dall'aspetto glaciale, la cui atletica figura ha affascinato almeno una generazione di ragazze, e le cui peripezie sono state per un sacco di giovanotti il simbolo e il modello di una vita di rischi e soddisfazioni morali. Poi vennero *Bob Star*, *Rip Kirby*, *Dick Tracy* e la famosa *Radiopattuglia*. In queste ultime storie, rispetto alle precedenti, è meno marcato l'ancheggiare vampiresco delle splendide avventuriere che adombravano, sulla carta, la lucente immagine di Carol Lombard e Greta Garbo, esemplari dell'ideale femminile in voga qualche decennio addietro.

William Powell, invece, incarnò l'*uomo-ombra* con il successo che tutti ricordano. I diabolici trucchi del "primitivo" Georges Méliès potevano ormai essere riprodotti commercialmente. Qualsiasi studio hollywoodiano, per quanto sguarnito, era in grado di sciorinarli senza fatica, con l'effetto di una terrificante verosimiglianza: oggetti sparivano e riapparivano, si libravano nel vuoto, una pistola impugnata da una mano invisibile si dirigeva verso il cuore di un mariuolo, un'automobile senza pilota seguitava la sua corsa pazzesca senza debordare dal ciglio stradale, evitando con oculatezza gli investimenti. W. S. Van Dyke, creando il cinematografico uomo-

Hopalong Cassidy di Dan Spiegle.

ombra, portò a un alto livello di notorietà il genere giallo-rosa: "suspense" e sorrisi si alternavano sapientemente di fronte alle calzanti interpretazioni del Powell e della Loy.

Risultava fin troppo facile, per gli ideatori di storie a fumetti, inventare *Mandrake*, il mago che imbastiva i trucchi piú assurdi. Lee Falk, Phil Davis e Floyd Gibbons, i genitori, lo posero al centro delle piú paradossali avventure, in cui l'arma preferita per debellare i disonesti era, come s'è detto, la magia bianca (di origine psichica, frutto del potere suggestivo e della forza di volontà) contrapposta alla magia nera, di estrazione diabolica, strumento adoperato dal *Cobra*, il temibilissimo avversario, maestro in malefici giochetti.

Era una nuova strada da battere, e bisogna dire che il fu-

metto non la percorse sempre fino in fondo. Se si distingue per qualche aspetto dagli altri veicoli di comunicazione, è anche perché esso può rendere visibile, in modo assai meno macchinoso di quello cinematografico e teatrale, tutto ciò che è chiaramente assurdo; i draghi disegnati da Raymond sono, ad esempio, molto piú veri e vivi del famoso stupefacente drago di cartapesta che il regista Fritz Lang aveva fatto allestire per realizzare in cinema la saga nibelungica.

DA TOM MIX A CISCO KID

Il film western, a sua volta, fu saccheggiato abbondantemente dagli autori di *comic strips*, come è facile immaginare. Nulla, meglio delle cavalcate di "federali" e Moicani, poteva avere la sua sede piú idonea sulle frenetiche pagine dei fumetti. Frecce ricevute in pieno petto dai bianchi e pallottole nella schiena dai fuggitivi pellirosse sono il micidiale baratto tra due razze in perpetuo conflitto.

Nell'ambito di questo genere ci sarebbe da vedere quanto in esso sia sopravvenuto di mutamento rispetto al cinema; se cioè abbia seguito in modo acefalo la strada già tracciata dal maggior fratello, oppure se abbia ad un certo punto assunto una posizione relativamente autonoma rispetto alla produzione filmistica. Ad esempio, nel recente dopoguerra i pellirosse e la loro storia hanno piú volte subíto importanti modificazioni e revisioni. Non piú cattivi per natura, ma semmai esasperati e abbrutiti dall'alcool con cui li inebetivano i bianchi per impadronirsi delle loro terre, quando non divenuti addirittura eroi senza macchia di una grande epopea, come è forse piú vero. Ma questo, mentre accadeva nel cinema, non è successo nei fumetti. L'indiano, salvo lodevolissime eccezioni, continua ad essere visto da un'angolazione razzista con nel sangue il seme della perfidia. Cosí *The Lone Ranger*, *Kid Colt*, *Hopalong Cassidy*, il sudamericano *Cisco Kid*, *Broncho Bill* e compagni proseguono sulla falsariga delle antiche avventure di *Tom Mix*, *Ken Maynard* e *Tim Holt*.

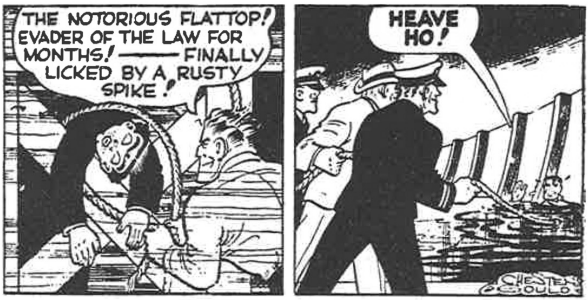
Gli abiti del gaucho cappellone sono stati vestiti, naturalmente, da quasi tutti gli eroi fumettistici, compresi Mickey

Mouse e Donald Duck. Sono, questi, tra i pochi casi in cui una certa vena di bonomia e di garbato umorismo si è insinuata anche in un filone a buon motivo considerato quasi immune da deviazioni nella direzione dell' "humour"; se si eccettua in esso la presenza del classico "vecchietto del West", destinato a rianimare, con qualche popolaresco frizzo, gli spettatori inebetiti dalle cazzottature e dalle sparatorie. Ma un genere cosí popolare come quello western può ben tollerare una piacevole parodia, senza perdere prestigio.

ANTICIPAZIONI

Talora il fumetto fu piú svelto del cinema, anticipandone alcune mode. I film spaziali e di fantascienza, senza cercare per il momento piú lontane e illustri origini, attingono direttamente alle avventure di *Gordon* e *Buck Rogers*. E cosí certe vicende interpretate dall'ottimo John Wayne o da altri bellicosi attori paiono desunte pari pari dalle bellissime tavole di Milton Caniff, e precisamente dai suoi eroi piú fortunati, *Terry* e *Steve Canyon*. Vediamo come il personaggio di *Daisy Mae*, la bionda stupenda creata dall'inventivo Al Capp, prefigura l'avvento di Marilyn Monroe assomigliando in modo sorprendente a quest'ultima, quasi che Al Capp, imponendo il suo personaggio, avesse implicitamente aperto la strada a una diva che lo volesse materialmente incarnare, garantendole il successo già arriso alla provocante Daisy.

Da parte sua, Chester Gould, che riteniamo una specie di genio delle *comic strips*, ha importato per primo nel genere gangster quel pizzico di originale follia e di demente sadismo che doveva piú tardi scatenarsi nel cinema d'oltre Atlantico, con opere come il feroce "The Killers" di Siodmak o con quelle ispirate ai furibondi romanzi di Mickey Spillane. *Dick Tracy*, il detective di Gould, è in fondo una specie di James Cagney rincarato. Piú aggressivo e acuminato, carico di umori ferini, è un poliziotto dai nervi controllatissimi e dalla decisione irrevocabile che va fino in fondo alle sue imprese, anche se in esse deve trovar la morte il piccolo miserabile



La morte di *Flattop*.

bandito *Flattop*, sulla cui salma milioni di persone hanno versato fiumi di lacrime.

Ma stabilire dettagliatamente l'ordine delle priorità sarebbe abbastanza ozioso; basta dire che cinema e fumetto furono due bravi amici, spesso a braccetto. Qualche volta bisticciarono e ciascuno per un po' di tempo andò per la sua strada; ma finirono sempre per riconciliarsi. E allora ciascuno faceva tesoro dell'esperienza che l'altro s'era formato durante il distacco. Anticipi e ritardi, tutto sommato, si bilanciano.

LA "COLONNA SONORA"

Accanto ai dialoghi nei fumetti trovano posto anche i rumori, che però non vengono racchiusi nella nuvoletta, ma si librano nel punto piú vicino alla loro sorgente. Oltre mezzo secolo di pratica fumettistica ha consentito agli ideatori di sperimentare, per la produzione dei rumori, alcune formule, ormai collaudatissime, veramente efficaci. Si può dire che ogni suono ha un suo equivalente, e che ormai la scelta di appropriati caratteri di stampa risolve brillantemente il problema della "forza" e del "peso" da dare ai rumori nella loro trascrizione visiva.

Uno *sketch* del "Mattatore" televisivo di Vittorio Gassman aveva, tempo addietro, mostrato un gruppo di redattori di

Un rumore visualizzato.

fotoromanzi intenti a discutere sull'impiego di questo o quel rumore all'interno di alcuni pannelli. La parodia era evidente: a un certo punto, dopo essersi esibiti nell'impiego di un buffissimo linguaggio, a base di "*Bang*", "*Smac*" e "*Ciaff*", finivano per litigare violentemente.

Esiste ormai un formulario abbastanza preciso con l'indicazione di ogni rumore e del suo equivalente visivo. "*Grrr*" è di una bestia che digrigna i denti; "*Crasck*" di un'automobile che si sfascia contro un ostacolo; "*Click*" di una rivoltella o di un'arma da fuoco che si inceppi; "*Womp*" è il sordo rumore di una bomba ad alto potenziale; "*Ciaff*" il suono, un po' spiaccicato, di una sberla; "*Zing*" il sibilo di una freccia; "*Clap, clap*" l'applauso di un'assemblea; "*Gulp*" corrisponde al singulto, al fiato mozzo per la sorpresa; "*Bang*" è il classico colpo di rivoltella, il clacson invece emette il lacerante "*Fffwooooooing*", mentre "*Blam*" è lo sparo della carabina; "*Ciuòc*" è il bacio, e il cannone fa, a piacere, il tradizionale "*Bum*" o il piú efficace "*Swoooom*". Chi sia pensoso e tentenni la testa, mormorerà: "*Rumble*" o "*Mumble*"; chi singhiozzi, scandirà "*Sob-sob*". I proiettili fischieranno facendo "*Zip*", e la porta sbattuta con rabbia farà "*Slam*". Quando due si picchiano, la faccenda si complica, perché "*Smac*"

è un pugno generico, alla buona; "*Thud*" un gancio secco; "*Pow*" una sventola; mentre se siamo sul ring la fine di una ripresa sarà segnalata dal classico "*Gong*". Che rumore produce una persona rotolando giú per le scale? Eccolo: "*Sclanc... clump... clan*". Infine, un aeroplano che passi a bassissima quota ci assordirà col suo violento "*Rroarrr*".

Gran parte dei rumori piú "vistosi" è da avvertire che vengono usati soltanto nelle storielle comiche, poiché è evidente che molti di questi suoni visualizzati sono, piú che tentativi di traduzione grafica, vere e proprie caricature dei rumori. I ragazzini li hanno subito assorbiti con l'usuale prontezza mimetica, e i loro linguaggi di guerra sono risonanti di battaglieri urlacci, spesso del tutto incomprensibili ai genitori digiuni di fumetti. Il fatto piú curioso è che i bambini pronunciano i suoni come li vedono scritti (senza tener conto che si tratta di una grafia inglese), ma egualmente mostrano di apprezzarli in quanto corrispondenti alle loro esigenze espressive.

Alcuni fumetti americani (particolarmente destinati ai giovanissimi) hanno le battute dei dialoghi scritte in gergo, in *slang*, per meglio essere gustati dai *tenagers*, o addirittura in quella specie di esperanto volgare e crudo usato dalle *gangs* di giovanissimi. In qualche caso, nella traduzione italiana, si è cercato di mantenerne la carica popolaresca, adottando inflessioni dialettali romanesche (si vedano i primi numeri del periodico "Bunny"); ma i risultati non sempre sono stati all'altezza delle intenzioni.

L'IRONIA

Caratteristica fra le piú evidenti dei fumetti è la loro eteronomia. Nati all'incrocio fra arti figurative e letteratura, attraverso la mediazione del cinema, i fumetti sono egualmente in debito verso entrambe, pur avendole piegate ad esigenze artigianali, rendendole spesso irriconoscibili a motivi della dura sudditanza alle leggi che regolano il successo delle *strips*.

Per quanto riguarda il rapporto fumetto-letteratura, l'obbedienza iniziale di quello a questa (all'esordio del fumetto,

il primo ad essere manomesso fu lo spirito ottocentesco del romanzo d'appendice) si è trasformata in mimesi piú o meno scaltrita e consapevole, in assimilazione di alcuni dati esterni e in superficiale rielaborazione di personaggi e sentimenti già diffusi da opere letterarie, soprattutto romanzesche.

Non ci interessa tanto la trasposizione o riduzione diretta in fumetti di opere narrative (o, in altre parole, l'applicazione ad esse di una diversa tecnica espressiva meccanicamente sovrapposta), quanto piuttosto l'assorbimento indiretto di grumi di aspirazioni e fantasie e di una ricca tipologia umana già noti in ben piú illustri pagine.

È naturale che nel passaggio vada perduto il meglio e che di certi personaggi rimanga solo lo schema, poco piú dello scheletro. Manca di solito nei fumetti quella forma di elegante sprezzatura morale che è l'ironia, di cui sono generalmente prive le forme artistiche minori e quelle artigianali, di tipo popolaresco; l'ironia è infatti negatoria di una passione collettiva, semplice, integra e ingenua. La carica ironica, che cosí spesso colora le pagine letterarie piú avvertite, è elemento in gran parte privatistico, affidato alla personalità individuale con una punta di allusiva segretezza e un segno di obiettivo, signorile distacco. È una mezza misura, una sfumatura, e – come si sa – le sfumature non pertengono ai sentimenti delle masse; il salto dalla letteratura al fumetto si attua dunque (salvo rari casi: Pogo, Peanuts, Li'l Abner) con la perdita, lungo il percorso, dell'ironia, chiave che disserra le porte dell'intelligenza sopraffina.

SOGGETTISTA ED ESECUTORE

Non sempre, nei fumetti, il soggettista coincide con l'esecutore, il narratore con il disegnatore. Anzi, assai spesso, il testo è dovuto a qualche letterato (quasi sempre un bravo e dignitoso "minore", dagli evidenti limiti artigianali) mentre ai disegni si affida il ruolo di lievitare la vicenda, di imprimere il sigillo della vivacità a un materiale altrimenti, il piú delle volte, statico e inerte. Come a certe "code" cinematografiche (cioè a quei film che sulla scia del successo del prototipo

Pubblicità per mezzo dei fumetti.

cercano di ripeterne, con lievi "variations", la fortuna) accade anche ai fumetti di articolarsi in "serie", ciascuna delle quali ruota attorno al perno di un protagonista. Allo stesso modo, in quei film, tutto si svolge in funzione dell'attor principale e l'intera vicenda viene architettata per farne rifulgere le virtú e portarne il piú a lungo possibile quel cliché che ne ha decretato il successo.

Lee Falk, ad esempio, è specializzato nella stesura di testi oltremodo avventurosi: scrive le parole da racchiudere nelle nuvolette per "The Phantom" e "Mandrake the Magician". In Italia, tra i soggettisti abbiamo avuto anche Cesare Zavattini, il quale ha firmato piú di qualche racconto apparso su "Topolino". Le sue fatiche fumettistiche erano sempre improntate a un tentativo di moralizzare il fumetto, di porsi al servizio della collettività; rispecchiavano insomma quelle stesse intenzioni, peculiari a un intellettuale cosciente della propria funzione, che egli cercava di realizzare nelle sue opere letterarie.

Ma, a onor del vero, dobbiamo dire che la spinta didattica e moraleggiante era persino troppo invadente; e il risultato fu mediocrissimo e tedioso, tale da ammortizzare l'effetto dei buoni sentimenti profusi a piene mani.

Il personaggio tipo dei fumetti difficilmente sarà rabelaisiano, ma assumerà piú sovente una tinteggiatura drammatica alla Dumas; sottoposto alla necessità di essere espresso soprattutto otticamente, le sue soluzioni visive punteranno sugli effetti piú marcati e sanguigni, cioè sull'avventura esterna.

Superman, per nominare uno dei personaggi principali, ha evidenti parentele con *Gulliver* a Lilliput, o perlomeno il parallelismo della sua situazione con quella dell'eroe di Swift è abbastanza azzardabile; proveniente, come sappiamo, da un pianeta distrutto di cui è l'unico superstite, egli si trova sulla terra a possedere doti sovrumane che pone al servizio dei comuni mortali. Volendo, potrebbe estinguere gli incendi alla celebre guisa di Gulliver, se non ci fosse nel suo autore quella impettita seriosità che gli fa escogitare differenti, piú macchinose e acrobatiche soluzioni.

Quanto Gulliver è stretto nella sua perplessità per la sproporzione che lo mette a contatto di sensazioni umanamente inedite (e finirà per fare appello al buon senso, cioè all'intelligenza), altrettanto Superman è rumoroso e sconsideratamente attivo; quanto il primo è garbatamente riservato nello spiegamento delle sue eccezionali prerogative e quasi ritroso nel servirsene, altrettanto il secondo è corrivo agli eccessi, a esibizionismi spettacolari e titanistici. Mentre insomma Lemuel Gulliver era una proiezione divertita e satirica delle ambizioni umane (e delle loro frustrazioni), il demiurgico Superman, pur essendo l'incarnazione di un analogo vagheggiamento, manca del correttivo: il fine moralismo che sorreggeva il grande Gionata. Tuttavia anche Superman, come si è visto, può insegnare che l'umiltà, impersonata da Clark Kent, è spesso attributo dell'uomo veramente forte. Si potrebbe però rovesciare la lezione, dicendo che sotto sotto i superuomini sono talora piú goffi e involontariamente comici di qualsiasi povero diavolo sberteggiato dalla vita.

Sul filo cyranesco dei viaggi interplanetari si sono arrampicati parecchi personaggi fumettistici, pronipoti di Verne, nipoti di Wells, figli di quel capostipite della fantascienza in vignette che fu il binomio Dick Kalkins-Alex Raymond, padri rispettivamente di *Buck Rogers* e *Gordon Flash*. Nelle avventure di quest'ultimo, ai regni stellari paradisiaci si alternano quelli di natura demoniaca.

Nei primi episodi che illustrarono un quarto di secolo fa i viaggi, tuttora interminati, dell'eroe spaziale, il satanico *Ming*, imperatore di Mongo, puntellava il suo dominio con fredda, dittatoriale violenza. Era in possesso di tutti i requisiti del male assoluto, metafisico, incarnato in sembianze anormali: un corpo ossuto, di un giallore stearico, un'adunca testa da condor, sguardo magnetico e rapinoso negli oblunghi occhi

Celebri *characters* sui quadranti di orologi da polso.

mongoloidi. Sarebbe da osservare che è norma abbastanza comune contrassegnare con i dati somatici della gente di colore (sia pure deformati, poiché nei fumetti tutto esorbita, trascende e soverchia) i reprobi abitatori venusiani o marziani delle stelle, che godono una tradizionale fama malefica.

Gli schiavi che lavorano, sprizzando sudore da ogni poro, nelle centrali atomiche di Ming sono in fondo recenti e nuove concrezioni dell'iconografia cristiana della dannazione; un inferno surriscaldato dalla vampa dell'esplosione nucleare è subentrato a quello vagamente combusto tramandatoci da Giacomino da Verona e da Dante.

I regni pacifici prosperano invece nel segno di un mito pseudoscientifico e utopistico. I vecchi canoni baconiani della "Nuova Atlantide", e quelli della "Repubblica" platonica che regolano la vita associativa, rivivono in molte di queste avventure fumettistiche. Si palesa quasi un manicheismo, forse per la già denunciata assenza di mediazioni e sfumature, nella concezione di queste storie in cui vive solo la dialettica degli opposti, e cioè dello sbaraglio nell'un senso o nell'altro: o tutti buoni o tutti cattivi.

UNA DIALETTICA ELEMENTARE

È certamente un'antica preoccupazione di vincere il male, di ricacciarlo dalla ribalta della vita su cui esso si presenta in tutte le sue forme, mascherato in mille modi. Fin dai rituali esorcistici primitivi, il problema di vincerlo viene trasposto dal piano delle intenzioni coscienti e razionali su quello delle proiezioni distorte e personalissime delle varie manifestazioni artistiche: dalla danza, languida o impetuosa, al graffito sulle pareti cavernicole di Altamira. Spesso anche la figurazione dell'animale braccato si vela di una trasparente allusione; il male non sempre è attivo, a volte è proprio ciò che ci sfugge e che, pur occorrendoci, poiché non riusciamo a raggiungerlo, si trasforma in motivo di amarezza, di dolore. E il dolore, prima della comparsa del cristianesimo, coincide quasi sempre con il male.

Una forma popolaresca, immediata, di narrazione come il

fumetto, ricorre ancora al valore catartico della perenne lotta contro ciò che non deve essere, contro il male, appunto. E così, nove decimi di questa particolare letteratura è animata da una dialettica elementare: giustiziere contro reprobo. Attorno ai due poli di tale semplicistica nozione del mondo ruotano i pianeti degli altri personaggi, che assomigliano ai cori delle tragedie greche. Esprimono essi i commenti più appropriati e indiretti allo svolgersi della vicenda; fanno da sfondo, da passaggio e da cornice; ricostruiscono i collegamenti logici, gli anelli della catena interrotta tra i due avversari; gettano insomma un ponte sul vuoto tra due opposti personaggi, così radicalizzati che spesso, pur ponendosi in un'antitesi continuata, non hanno possibilità di conciliazione.

LO ZOO PARLANTE

Sappiamo che in America sono stati fatti tentativi per mitigare la naturale grossolanità del fumetto, con la precisa intenzione di satireggiare, o ironizzare, il costume statunitense. Ecco allora Li'l Abner al centro di ambienti colti di scorcio, con la deformante vivezza del lampo di magnesio. Le trame di un assetto sociale, di modi e abitudini connaturati a una gente e a un'epoca, hanno allora modo d'illuminarsi, sia pure brevemente, e di lasciar scoprire una realtà pluridimensionale, viva.

Una punta ammaliziata, ammiccante più che propriamente ironica, è quella della caricatura fumettistica di tipo disneyano che trasferisce allo zoo parlante di esopiana memoria il compito di illustrarci i mali e gli eventuali rimedi dell'esistenza, in forma più o meno elegante. È una ripetizione anche del mondo abnorme e affascinante in cui si muove *Alice* durante il suo viaggio nel "Paese delle meraviglie"; una ripetizione ammodernata da intenzioni meno favolistiche, poiché Disney si è veramente posto il problema di caratterizzare psicologicamente gli animali come riflessi di altrettanti tipi umani, fino a raggiungere spesso i limiti di un eccessivo antropomorfismo.

Un modo indiretto di filosofeggiare sui fatti della vita, lievemente evasivo e necessariamente fiabesco; ma forse permette di dire, coperti dal velo dell'allusione, quello che altrimenti si tacerebbe, di dire "bestia" volendo dire "uomo".

IL DEUS EX MACHINA

Piú che al barone di Münchhausen, strabiliante per le sue farsesche avventure, o al Don Chisciotte sentimentalmente eroicomico, oppure al Tartarino millantatore, il fumetto preferisce rifarsi, per nutrire i suoi umori piú aspri, ai personaggi risolutivi, ai raddrizzatori di torti, ai giustizieri, a quelli che nella tragedia greca erano chiamati "deus ex machina".

Ecco allora *The Phantom* derivare le sue virtú da Odisseo debellatore dei Proci, da Amleto poliziesco e vendicativo, da Faust duellante col Male, giú giú fino a *Sherlock Holmes* e al chestertoniano *Father Brown*, a tutti i generosi simboli della rettitudine armata.

Ma altre volte i fumetti surrogano la narrativa di bassa estrazione che trovò i suoi numi in Saverio di Montépin e Carolina Invernizio, rimpiazzando disinvoltamente questa letteratura becera e dilettantesca. Sono i casi in cui la tinteggiatura sentimentale assume il vigore di un incendio e le nuvolette che racchiudono le battute dei personaggi si trasformano in vere e proprie deflagrazioni, in esplosivi messaggi di amore e di odio, con quella virulenza melodrammatica che abbiamo trovato in tanta letteratura popolare.

Anelli di congiunzione tra il fumetto piú compostamente sobrio e quello destinato ad agitare, sotto forma di cineromanzo, i lettori adulti maggiormente emotivi, queste *strips* sono talora la diretta traduzione dei romanzi degli autori su menzionati. Si rivolgono ai posteri dei lettori delle "Due orfanelle" e non sbagliano di molto ritenendo che con il mutar del solo strumento espressivo sia possibile fornire ancora le medesime storie, la medesima meccanica sentimentale a un particolare pubblico di consumatori.

IL FANATISMO

I "DIVI" DI CARTA

Si conoscono molte forme di fanatismo: alcune atroci, come la fede cieca nelle bestiali ideologie antiumane che vent'anni fa travolsero il mondo; altre assai piú mitigate e tranquille, fatte solo di ingenuo ardore. Il fanatismo ha una sua gamma, nella quale si possono incontrare le sfumature piú diverse. Il fanatismo fumettistico, in sé, non è piú deplorevole di quello che circonda i divi della celluloide e forse vale quello dei filatelici, dei vari collezionisti di qualche oggetto particolare che stravedono e si eccitano, dandogli un'importanza abnorme, non appena vi pongono mente. Il fumetto è un fenomeno di massa e, come tale, comporta reazioni collettive, massicce, la cui patologia interessa il sociologo piú che lo psicanalista, occupato maggiormente a individuare l'insorgenza della mania nel singolo.

Nel secolo in cui l'uomo massificato, o eterodiretto, subisce le piú subdole tecniche pubblicitarie e i piú ambigui persuasori occulti (in cui viene convogliato a ragionare per schemi sommari), è piú che logico che personaggi studiati apposta per agire sul maggior numero di persone possibili divengano concrezioni di aspirazioni generali; scendano nel cuore e nella mente di ognuno – quindi di tutti – a porre le uova feconde che matureranno in nuovi atteggiamenti di costume, in nuovi caratteri sociologici, potendo addirittura provocare una sensibile modificazione, quando non deformazione, del contesto sociale.

Citeremo alcuni casi, particolarmente vistosi, in cui l'incidenza del fenomeno nella vita quotidiana appare in tutta la sua inequivocabile entità. I fumetti sono arrivati persino nella sdegnosa Gran Bretagna a smuovere i cuori, a creare uno

La famosa *Jane*, la cui immagine era sul carro armato che per primo toccò il suolo di Normandia.

choc, un trauma di notevole importanza. Si veda l'episodio di *Jane*, la ragazza creata da Norman Pett, che appare sul "Daily Mirror". Bionda e civettuola, le sue avventure finiscono sempre con uno spogliarello; i pretesti per giungere a questa simpatica esibizione, naturalmente, sono innumerevoli. Quando il primo carro armato alleato sbarcò, durante l'ultima guerra, sulle spiagge normanne, si dice che esso portasse dipinta sulla torretta l'immagine della graziosa Jane.

Quando *Flattop* morí, durante un'ennesima scaramuccia con *Dick Tracy*, suo giurato avversario, tutta l'America si commosse. Flattop era soltanto un meschino gangster, avventuroso ma sciocco, che tuttavia era riuscito a incatenare alla sua persona l'interesse morboso di milioni di spettatori. Chester Gould, creandolo, mai piú si aspettava che il nemico del grande Dick fosse cosí seguito da provocare con la sua morte un putiferio. Invece, tra una puntata e l'altra, alla vigilia del suo seppellimento nell'angolo del cimitero riservato ai nullatenenti, si scatenò il pandemonio.

Gould ricevette innumeri telegrammi di gente che avocava a sé il privilegio di onorare con una degna sepoltura a proprie spese l'amatissimo Flattop. Da Beaumont, nel Texas, un tizio telegrafò testualmente: « Prego dichiarare che cadavere Flattop appartiene a sottoscritto come suo migliore amico ». Quando poi giunse il giorno della mesta cerimonia, arrivarono a quintali fiori, corone, e biglietti di condoglianze sconsolatissimi, oltre a una montagna di lettere lacrimose, esacerbate, vergate da gente straziata. Un militare giunse a scrivere: « Quindici giorni addietro la mia fidanzata ha deciso di piantarmi per sposare un marinaio. Non ho nemmeno fatto in tempo a rimettermi dalla batosta che vengo a sapere della morte di Flattop. Vi prego di credere che quest'ultimo fatto è assai peggiore dell'altro ». Nel Connecticut, a Middletown, si organizzò per Flattop una vera veglia con tanto di bara e candelotti, e, a quanto pare, con fiumi di autentiche lacrime. Dal West Coast, con somma ingenuità, una ragazza scrisse chiedendo perché Flattop era morto dato che tutta l'America lo amava.

Chester Gould, nel 1946, decise che i *Plenty*, due orridi ex

miserabili arricchiti da poco, veri tipi pescecaneschi, si sarebbero uniti in matrimonio. Quando fu annunciata la nascita dell'erede, tutti facevano congetture circa il genere di bruttezza che avrebbe contrassegnato l'infelice creatura. Si discuteva se avrebbe desunto i caratteri somatici del padre o quelli della madre, e nel frattempo la si compiangeva di cuore per una nascita da cosí sgraziati genitori. Invece, con enorme stupore di tutti, nacque una creatura deliziosa, *Sparkle*, dai capelli serici e dal visetto stupendo. A questo punto il signor M. William Mac Duffe, direttore del reparto giocattoli dei grandi magazzini Gimbel di New York, scaraventò a tamburo battente sul mercato una bamboluccia che ricalcava fedelmente i connotati di Sparkle e che anzi ne rubò il nome stesso. Possedeva una pelle incredibilmente liscia e rosea, un ricchissimo corredo da neonata, e la chioma, semplicemente assurda in una poppante, poteva essere pettinata, spazzolata e anche lavata. Inutile dire che il risultato fu magnifico: Sparkle andò a ruba, e la tiratura del giornale salí alle stelle.

Tre anni dopo, Gould tentò un altro colpo gobbo: questa volta fece convolare a giuste nozze nientemeno che *Dick Tracy*, il protagonista delle sue storie, un uomo dedito quasi esclusivamente all'adempimento del suo duro dovere di detective. La sposa era *Tess Trueheart*, la mitissima Cuorsincero; il matrimonio avvenne il 25 dicembre 1949. Dopo qualche mese Gould fece sapere che Tess aspettava un bambino. Ma il direttore commerciale dei magazzini Gimbel informò che, sulla base di precise indagini di mercato, il mese di ottobre (in cui avrebbe dovuto verificarsi il lieto evento) era per vari motivi il piú inadatto alla vendita delle bambole. Allora Gould, uomo dalle mille risorse, fece scoppiare in casa di Dick una bomba nascostavi da alcuni spioni; per lo spavento la maternità della cara Tess andò a monte, e solo assai piú tardi, il 4 maggio 1951, nacque *Bonny Braids*.

Il cerchio di ossessivo fanatismo stretto attorno al personaggio di *Terry* ha aspetti addirittura sconvolgenti e inesplicabili, poiché una grande popolarità non basta a giustificare prese di posizione paradossali da parte di organi civili e militari che, in qualsiasi paese del mondo, dovrebbero cercare

Chester Gould ha allestito, nel giardino della sua casa, un cimitero per i personaggi che ha fatto morire.

di pagare con maggior discrezione il loro debito alla massa di cui vogliono godere le simpatie. Un bel giorno la "Chicago Tribune" uscí con la pagina dei fumetti funestata da un luttuoso episodio: la morte di *Raven Sherman*, uno dei personaggi che Caniff aveva affiancato a Terry. La commozione superò tutti i limiti previsti. Anche questa volta, valanghe di missive piombarono nella redazione del giornale e a casa di Caniff. Gli studenti dell'università di Loyola, a Chicago, nel giorno in cui la povera Raven fu tumulata, osservarono un minuto di silenzio, volgendo la testa verso quella parte di cielo in

cui la ragazza aveva perso la vita. Un giornale della Pennsylvania, che non aveva mai avuto il piacere di ospitare la "serie" di Terry, pubblicò l'annuncio mortuario contenente la notizia del decesso. Raven era morta in un incidente di volo.

Prima che Caniff staffilasse a sangue il suo pubblico, facendogli saltare i nervi con la decisione di sopprimere Raven, questa era stata una ragazza insignificante. Ma da quando il proposito di sacrificarla per avvincere ancor piú l'interesse dei lettori era maturato nella sua coscienza, astutamente apportò di giorno in giorno una serie di progressive migliorie a quel volto scolorito che, come una farfalla, si preparava a uscire dalla vecchia crisalide per vivere un'effimera vita. Bella, spiritualizzata, circonfusa da un poetico alone, Raven, nelle settimane precedenti la sua fine, innamorò decine di milioni di persone. Caniff raddoppiò la sua popolarità ma rischiò il linciaggio, e dovette spiegare alla radio perché era stato cosí severo.

Terry conseguí durante la guerra il grado di sottotenente dell'Air Force; ebbene, l'arma aerea americana ebbe il cattivo gusto, col beneplacito delle maggiori autorità, di inviargli un'autentica tessera con un autentico numero di matricola.

Un'altra volta, durante uno sciopero di giornali, la gente si disinteressò piú o meno delle notizie politiche, ma cercò disperatamente di sapere quel che stava succedendo ai personaggi dei *comics* preferiti. Tanto protestò che Fiorello La Guardia, allora sindaco di New York, dovette presentarsi alla radio per calmare gli esagitati e raccontare cos'era successo nel frattempo ai piú noti eroi.

A *Tarzan* invece, come si dice altrove, toccò nientemeno che dar nome a una città del Texas, Tarzana; invece gli abitanti di Waters, nell'Arkansas, ribattezzarono la loro cittadina *Pine Ridge* poiché Al Capp vi aveva ambientato un'avventura di Li'l Abner, dando alla località quel nome fittizio. Il *Sadie Hawkins Day*, la giornata in cui nel villaggio di Li'l Abner, Dogpatch, le donne vanno allegramente a caccia degli uomini che desiderano, nel 1940 fu realmente celebrato in oltre 350 collegi e istituti universitari statunitensi. Quando poi Al Capp fece sposare il suo eroe con la procace *Daisy Mae*, dopo anni e anni di fidanzamento tediosamente protrat-

Little Annie (Betta), con il suo cagnolino.

to, dovette spiegare su "Life" perché si era deciso di far compiere il grave passo al giovane Li'l.

Nei giorni dello sbarco in Normandia (si veda l'episodio del carro armato con l'immagine di Jane), è da ricordare che l'Esercito americano adottò come parola d'ordine: *Mickey Mouse*.

Il topo di Disney è addirittura idolatrato; legato e imbavagliato da banditi in procinto di ucciderlo, ecco che Disney fu travolto da un'ondata di lettere che lo pregavano di salvare Mickey. Un'altra volta *Minnie*, la ragazza del popolare sorcetto, brontolò perché il carovita la costringeva a dure economie e non poteva nemmeno rinnovarsi gli abiti. Ci credereste? La casa di Disney traboccò in poco tempo di migliaia di vestiti portati o inviati con ogni mezzo da lettrici d'ogni parte d'America.

Un giorno, come abbiamo detto altrove, successe alla piccola *Orphan Annie* di smarrire il cagnolino *Sandy*, suo solo fedelissimo amico. Gli inviti a farglielo ritrovare furono numerosissimi; il piú illustre, quello spedito telegraficamente da Henry Ford al disegnatore Harold Gray, suonava cosí: « Pregovi fare di tutto per aiutare Annie ritrovare Sandy. Siamo tutti ansiosi ».

Nel 1944 morí George Harriman, autore del famoso *Krazy Kat*. Per onorarne la genialità e dimostrare l'unicità del suo straordinario talento, si soppresse anche la sua simpaticissima creatura affinché nessuno ne raccogliesse indebitamente l'impossibile eredità.

Blondie, la bella ragazza disegnata da Chic Young, si accorse di aspettare un bimbo. Giunsero a Chic almeno quattrocentomila lettere con l'indicazione del nome da apporre al

nascituro; successivamente una statistica dimostrò che sono innumerevoli i fidanzati che eleggono quale giorno delle proprie nozze l'anniversario delle nozze di Blondie.

Per *Popeye*, basta ricordare il monumento innalzatogli a Crystal City e le proteste del comitato di madri che domandarono ai suoi autori di non fargli piú aprire le scatolette di spinaci coi denti.

Infine anche *Peanuts*, l'intellettualissimo Peanuts, ha i suoi tifosi. Quando l'impaginatore della "Detroit Free Press" scordò di far apparire sul giornale la "striscia" quotidiana, la redazione dovette far fronte a migliaia di allarmatissime telefonate. La stampa delle successive edizioni fu fermata e si provvide a fare onorevole ammenda inserendo la *strip* in questione. Ma non bastò. Il direttore, per riguadagnarsi almeno in parte la stima dei lettori, il giorno successivo dovette profondersi in scuse, raccontando in prima pagina per filo e per segno quant'era involontariamente accaduto.

La stampa a fumetti è dunque un elemento di punta del "quarto potere": ha un seguito che va attentamente valutato. Al suo confronto qualsiasi altra forma di giornalismo, da quello politico a quello di cronaca nera, di cronaca mondana, di varietà, eccetera, si trova nella condizione della pulce accanto all'elefante.

UN PO' DI CONTI

Lo spettacoloso successo dei fumetti negli Stati Uniti è controllabile a colpo d'occhio scorrendo alcune cifre relative alla loro diffusione. Un personaggio come quello di Dick Tracy, ad esempio, fa vendere quotidianamente circa tredici milioni e mezzo di copie dei giornali su cui appare, ed è con tutta probabilità seguito da un numero di persone almeno doppio.

Per le avventure di Terry and the Pirates i lettori della "Chicago Tribune" erano addirittura trenta milioni, mentre si ritiene che la bella Blondie, fin dal 1930, si sia attestata in prima posizione contando su un pubblico di quarantaquattro milioni di persone. Li'l Abner, che compare su circa novecento giornali americani e almeno sessanta stranieri, viene subito

dopo con quaranta milioni di lettori. Superman, secondo un'inchiesta effettuata nei due anni-campione 1939-1940, era invece a quota venti milioni, mentre la sua rivale femminile, la Donna Meravigliosa, dopo cinque mesi dalla sua apparizione sul "Sensation Comics", in un referendum effettuato fra i lettori dei fumetti stravinse, superando i suoi colleghi maschili in misura sbalorditiva.

Quando Blondie mise al mondo una creaturina, il suo autore, Chic Young (che tra l'altro guadagna qualcosa come centottanta milioni all'anno) ricevette quattrocentomila lettere che suggerivano il nome da dare al baby.

Nel '29, al tempo della grande depressione, Mickey Mouse salvò dal fallimento piú di qualche industria: la Lionel Corporation, ad esempio, che vendette 253.000 trenini con l'immagine del topino e della sua Minnie, e la Ingersoll che riuscí a smerciare in un batter d'occhio otto milioni di orologi sul cui quadrante era effigiato lo stesso Mickey.

Un personaggio relativamente nuovo come Peanuts, e per di piú destinato a un pubblico di raffinati, trova ospitalità su quattrocentocinquanta giornali americani e cento giornali europei, mentre il rivale Pogo compare su circa cinquecento, "Herald Tribune" compreso.

Jiggs and Maggie, personaggi semisecolari, ai nostri giorni compaiono ancora freschi come la classica rosa su cinquecento giornali, e sono tradotti in 27 lingue.

Si può calcolare che durante la settimana lavorativa vengono diffuse qualcosa come un miliardo e mezzo di copie di racconti a fumetti. Alla domenica, la cifra tocca vertici astronomici: due miliardi e mezzo di copie lette da oltre quaranta milioni di ragazzi, piú di cinquanta milioni di rubriche. E si parla soltanto dei fumetti ospitati dai quotidiani nella misura di quattro o cinque vignette ciascuno. Quanto ai cosiddetti albi, ne vengono venduti mensilmente circa diciotto milioni; si crede che i lettori siano circa settanta milioni, perché ogni albo viene letto in media da quattro o cinque persone. I grandi quotidiani statunitensi sono oltre duemilatrecento. Ebbene, soltanto due di essi, il "New York Times" e il "Christian Scien-

ce Monitor", sono riusciti a resistere finora all'invadenza dei fumetti sottraendosi all'utilità di ospitarli.

Sei anni fa si decise di mettere un po' d'ordine in tanto caos; gli editori di storie a fumetti si consorziarono ed elessero dal loro grembo un supremo regolatore, Charles Murphy. Costui cominciò a vagliare le varie richieste di pubblicazione, e in brevissimo tempo si trovò nella necessità di scartare ben 5656 domande, bocciando i soggetti di 126 storie. Ancora qualche cifra: l'83% dei lettori maschi e il 79% delle donne seguono sui quotidiani le rubriche dei fumetti. Soltanto il 43% degli uomini e il 27% delle donne si degnano di leggere l'articolo di fondo. La cifra complessiva e approssimativa dei lettori di fumetti (nelle loro varie vesti di rubriche quotidiane, albi e *comic-books*) è di cento milioni, equivalente a ben piú della metà degli abitanti di età adulta che leggono giornali e al 75% dei bambini. Una rivista che può essere considerata di "élite", la "Saturday Review", ha circa il 36% degli abbonati che legge abitualmente le pagine a fumetti, piú un altro 18% di lettori occasionali o saltuari.

Dei *comic-books*, vengono acquistati mensilmente dai 90 ai 100 milioni di esemplari: piú di un miliardo di copie all'anno! Nel quindicennio tra il 1940 e il 1955 fu spesa per i soli fumetti una somma nettamente superiore a quella che negli stessi anni fu destinata all'acquisto dei libri di testo per tutte le scuole primarie e secondarie. In Italia, un'inchiesta – condotta qualche anno addietro da Claudio Bucciarelli – ha appurato che vengono pubblicati 34 periodici e circa 120 albi per ragazzi, con una tiratura di 6 milioni di copie settimanali (oltre 310 milioni all'anno!), al costo medio di lire 30 la copia, con una spesa settimanale di 180 milioni, pari a quasi dieci miliardi annui. I fumetti sono dunque un formidabile veicolo per raggiungere le masse: un "fumetto di stato", in mano a un dittatore, è probabilmente assai piú efficace di cento discorsi rivolti alle masse dal balcone di un qualsiasi Palazzo Venezia.

AJELLO NELLO, *La stampa infantile in Italia*, "Nord e Sud", aprile-maggio-luglio 1959.
— *Gli album d'avventura*, "Il Mulino", aprile 1953.
ALBIG WILLIAM, *Modern Public Opinion*, New York 1956.
ALEXANDER JACK, *Fascino di Blondie*, "Saturdary Evening Post", 18 aprile 1948.
ANONIMO, *Life, love and laughter by America's cartoonist*, "Coronet", giugno 1954.
— *I fumetti intellettuali distrussero Mc Carthy?*, "L'Espresso", 10 maggio 1959.
— *Fumetti del Rinascimento*, "Selearte", marzo-aprile 1953.
AUTORI VARI, *Mass culture*, Bernard Rosenberg e David Manning White, Glencoe 1957.
BAINBRIDGE JOHN, *Articolo*, "Life", 14 agosto 1944.
BECKER STEPHEN, *Comic Art in America*, Simon and Schuster, 1960.
BRENNEKE E., *The Real Mission of the Funny Paper*, "Century", s. d.
CAMERINO ALDO, *Fumetti*, "Il salotto giallo", Padova 1958.
CAPP AL, *Perché L'l Abner ha sposato la bella Daisy*, "Life", 31 marzo 1952.
— *The World of L'l Abner* (With an introduction by John Steinbeck), New York 1953.
CHAMPIGNY ROBERT, *Un 'comic' américain*, "Critique", febbraio 1957.
CRIST JUDITH, *Articolo*, "Collier's Magazine", s. d.
DEL BIANCO BERTO, *Gente che va e gente che viene nei fumetti di Paese Sera*, "Paese Sera", 25 ottobre 1960.
DEL BUONO ORESTE, *Due scuole di narratori a fumetti*, "Pesci Rossi", luglio-agosto 1947.
DELLA CORTE CARLO, *Nuovi eroi del fumetto*, "Avanti", 23 agosto 1955.
— *Si mordono la coda fumetto e cinema*, "Cinema", 16 maggio 1956.
— *Da Gulliver a Superman*, "Il Caffè", maggio 1957.
— *Mickey Mouse aggiornato*, "Il Contemporaneo", 13 luglio 1957.
— *L'Olimpo in quadricromia*, "La Lettura del Medico", agosto-settembre 1958.
— *Fumetti a peso d'oro*, "Avanti", 3 febbraio 1959.
— *Meritano diffusione i fumetti intelligenti*, "Paese Sera", 3 settembre 1959.
— *Gordon e Mandrake preannunciarono la fantascienza*, "Italia Domani", 8 novembre 1959.
DE' ROSSIGNOLI EMILIO, *La stampa per ragazzi prepara una generazione senza fantasia*, "La Tribuna", 5 gennaio 1958.
FAUST, *I rumori disegnati*, "La Domenica del Corriere", 19 aprile 1959.
FERRO MARISE, *Ragazzi, libri e fumetti*, "Stampa Sera", 9 dicembre 1960.

FRANCIOSA MASSIMO, *Le nuvole sotto controllo*, "Lavoro Illustrato", marzo 1952.
GIANI RENATO, *I fumetti e il fumettismo*, "Comunità", aprile 1955.
GRIECO GIUSEPPE, *Assolti con formula piena Pecos Bill e compagni*, "Il Corriere d'Informazione", 30 giugno 1955.
HOGBEN LANCELOT, *Dalla pittura delle caverne ai fumetti*, Mondadori, Milano 1952.
KELLY WALT, *Articolo*, "Newsweek", 21 giugno 1954.
LE ROY MARTIN, *L'arma segretissima*, 31 gennaio 1960.
LIPSZYC ENRIQUE, *El dibujo a traves del temperamento de 150 famosos artistas*, Lipszyc, Buenos Aires 1953.
MAGLIETTO WILLIAM, *Giustizia per i fumetti*, "Cinquedue", novembre-dicembre 1957.
MALONEY RUSSEL, *Nascita di L'l Abner*, "Life", 24 giugno 1946.
MANISCO ESTELLA, *Se muore un eroe dei fumetti, piangono milioni di Americani*, "Il Messaggero", 11 giugno 1954.
MARIEL PIERRE, *Le raz de marée des bandes dessinées*, "Arts", 20 aprile 1960.
MOSCA BENEDETTO, *Anche i fumetti hanno la loro storia*, "L'Europeo", 10-17-24 marzo 1957.
MOULTON MARSTON WILLIAM, *Articolo*, "The American Scholar", 1943.
OPPO CIPRIANO EFISIO, *Origine di Topolino*, "L'Ora", 3 settembre 1944.
PETRINI ENZO, *L'illustration dans le mond de la jeunesse*, "Il Centro", ottobre-novembre 1955.
PICCOLI GIULIANO, *La colpa non è di Pecos Bill*, "Cronache", 5 ottobre 1954.
PIVANO FERNANDA, *I fumetti hanno sessant'anni*, "Il Giorno", 13-14-17 settembre 1957.
RUBINO ANTONIO, *Tavole a quadretti*, "Paperino", 18 agosto 1938.
SANTUCCI LUIGI, *I fumetti*, "L'Educatore Italiano", 20 dicembre 1957.
TREVISANI GIUSEPPE, *Il mondo a quadretti*, "Il Politecnico", 6 ottobre 1945.
WAUGH COULTON, *The Comics*, Macmilian Co., New York 1947.
WELKE MANFRED, *Die Sprache der Comics*, Dipa Verlag, Francoforte sul Meno 1960.
ZANOTTO PIERO, *Sulle tavole delle storie a fumetti le testoline dei fanciulli d'oggi*, "Gazzettino Sera", 6 marzo 1958.
ZOLLA ELÉMIRE, *Storia del fumetto*, "Gazzetta del Popolo", 1° dicembre 1960.

NOTA. Questo elenco comprende esclusivamente articoli, saggi e libri dedicati ai *comics*. Ne sono pertanto esclusi i molti riguardanti il fotoromanzo. Di alcuni ho avuto notizie incomplete, e mi sono limitato a riferirne i dati che posseggo, indicando genericamente con la dicitura *articolo* ciò di cui non conosco esattamente la portata e l'esten-

sione, sempreché sia apparso su giornali o riviste. A quelli sopra indicati, sarebbe da aggiungerne uno di FERRUCCIO TROIANI dedicato, credo, al problema nel suo insieme. Ed altri, che illustrano i vari aspetti della *strip* di Walt Kelly, *Pogo*, comparsi in "Collier's" (8 marzo 1952 e 29 aprile 1955), in "Life" (12 maggio 1952 e 29 aprile 1955), nel "Newsweek" (30 maggio 1949 e 26 dicembre 1955). Sempre su *Pogo*, va menzionato un saggio del professor DENNEY REVEL, dell'Università di Chicago. Ricorderemo anche scritti, riguardanti soprattutto il rapporto tra i fumetti e l'educazione dei ragazzi, di PIERO BARGELLINI, LUIGI VOLPICELLI, NINO CHIAPPANO, JEANNE CAPPE, e del professor BRAUNER, pubblicati su vari periodici scolastici.

Per ulteriori notizie bibliografiche, è consigliabile la consultazione della voce "fumetti" nel *Dizionario Universale della Letteratura Contemporanea*, vol. II, Mondadori, Milano 1960.

INDICE

I protofumetti 5
Walt Disney 25
Fumetti comici e fumetti intellettuali 47
I magnifici eroi 65
Cenni storici 111
La politica, il sesso 143
Il cinema, la letteratura 159
Il fanatismo 179
Bibliografia orientativa 189

QUESTO VOLUME È STATO IMPRESSO
NEL MESE DI FEBBRAIO DELL'ANNO MCMLXI
NELLE OFFICINE GRAFICHE VERONESI
DELL'EDITORE ARNOLDO MONDADORI

STAMPATO IN ITALIA - PRINTED IN ITALY
7417 - EPM

epm

VOLUMI PUBBLICATI

Ivan Gobry
SAN FRANCESCO

Armand Gatti
CINA

Sophie Laffitte
CECOV

David Catarivas
ISRAELE

Jacques Le Goff
GENIO DEL MEDIOEVO

Mimica Cranaki
GRECIA

Jeanne Ancelet-Hustache
GOETHE

Camille Bourniquel
CHOPIN

Claude Tresmontant
SAN PAOLO

Alfred Simon
MOLIÈRE

D. Aubier-M. Tuñon de Lara
SPAGNA

Madeleine Biardeau
INDIA

Pierre Joffroy
BRASILE

Micheline Sauvage
SOCRATE

Janine Assa
LA DONNA NELL'ANTICA ROMA

Vincent Monteil
IRAN

Jean-Victor Hocquard
MOZART

Henri Marrou
SANT'AGOSTINO

André Francis
JAZZ

Carlo della Corte
I FUMETTI